

新《古墓丽影》
一个幸存者的诞生

02期
本期零售价
￥10



www.popsoft.com.cn 2011年1月中 总第355期



电脑应用 第一选择

深度游戏
暴雪娱乐、育碧软件、美国艺电、仟游软件。

D-MAX
暗黑战争巨作
魔界 II ONLINE
2011年1月 公测即将开启
游戏特色：电影级游戏画面、3D千人国战、反串BOSS做任务、特色熊猫人职业、趣味副本、上亿套装备、魔女小秘书、民族网游、全球运营、诺亚方舟、空战等


ISSN 1007-0060
02
9 771007 006098



本期重磅专题：
莫哈维废土观光指南
《大地的裂变》美服冲级大赛+考古+托巴拉德



本期攻城略地
黑色行动





新《古墓丽影》
一个幸存者的诞生

02期
本期零售价
￥10



www.popsoft.com.cn 2011年1月中 总第355期



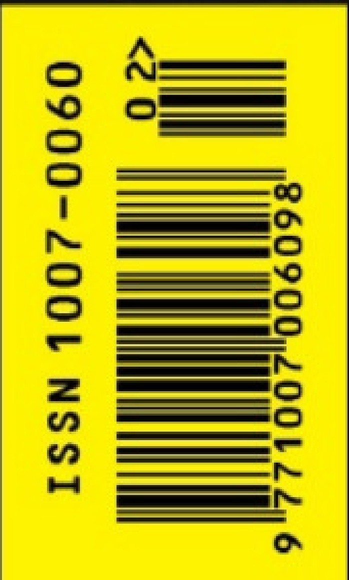


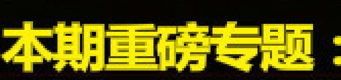
大众软件

电脑应用与娱乐的第一选择

深度游戏

暴雪娱乐、育碧软件、美国艺电、任游软件。





本期重磅专题：

莫哈维废土观光指南

《大地的裂变》美服冲级大赛+考古+托巴拉德

在线争锋：“大软”网游测试平台/2010网游盘点

前线地带：古墓丽影/蝙蝠侠——阿卡姆城/魔戒——北地之战/龙歌——时间长河/尘埃3/变速2

评游析道：超级食肉男孩/戴斯班克/以“哥特”之名/政客们的游戏/3DO，末路英雄/“恺撒大帝”回顾

软硬评析：Android平台耍“高配”

攻城略地：《15天》剧情全攻略



本期攻城略地
黑色行动





GAME SPECIAL P12

专题企划

莫哈维废土观光指南

新维加斯是欲望的终点站，是天堂与地狱的交界。对自己的财产和能力充满信心的人渴望来到新维加斯，认为全新的挑战会为他们带来惊人的收益；失去了一切，万念俱灰的人渴望来到新维加斯，希望这里能够给他们一个全新的开始或是圆满的结束。

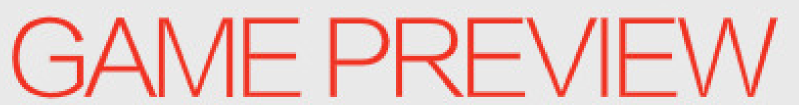
BATTLE ONLINE P32

在线争锋

34岁宅男的美服冲级大赛

故事要从美服MC时代曾颇有名气的Conquest公会说起，那时他们垄断了我们服务器上的几乎所有第一。后来公会解散，但随着CTM给10/25人副本带来的变化，几个精锐成员又陆续回来了，其中包括了一对曾共享服务器第一80级的好基友，还加了个强力治疗搞3P，早早就放话要拿服务器第一85。




GAME PREVIEW


P46

前线地带
古墓丽影：一个幸存者的诞生

这是一位刚走出大学校园的稚嫩女孩发掘自我力量的故事，是一只毫无探险经验的菜鸟在险象环生的残酷环境下艰难求生的故事。在开始这次探险之旅时，无论是过去的“古墓丽影”还是过去的Lara Croft，都需要先被放在一边。

REVIEWS


P104

评游析道
写作戴斯班克，读作酷霸狂拽

戴斯班克的传奇，是一个关于希望、勇气与爱的传奇，在这个传奇中，我们的英雄戴斯班克要帮世界各地的人把包裹和信件送到世界各地；要帮一位退役的落魄英雄完成他年轻时错过的任务——同时还要满足他对墨西哥玉米卷挑剔的胃口……

你现在要释放火球魔法，请翻开书的第50页……



——在NDS游戏《二之国——漆黑的魔导士》中，玩家在释放魔法时，需要在触控屏上画上与魔法相对应的图形，但这些图形并不是从一开始就在游戏中显示出来的——游戏的正版卡带会附赠一本“魔法书”，里面记载着所有的魔法图形，而很多关键的魔法都需要通过翻这本书来掌握相关图形的画法——是的，这就是《二之国》的反盗版策略：玩盗版就没有这本魔法书，没有这本魔法书就不能释放一些重要的魔法，不能释放这些重要的魔法游戏就无法顺利进行下去。利用这样的“硬件”反盗版，这可真是奇妙的想法！当然，这种做法并没有根绝盗版——很快，网上就出现了这本魔法书的扫描版，所有盗版玩家都可以对照着那些图片掌握魔法图形的画法。这一设计并没有遭到正版玩家的反对——因为随正版卡带附赠的那本魔法书装帧精美，印刷质量给力，除了记录魔法图形之外还有其他丰富的内容，翻起来的感觉还是挺酷的……



这是自CAPCOM成立以来销量最快突破300万份的作品。

——出自CAPCOM官方新闻稿。《怪物猎人P3》于2010年12月1日正式发售之后，在短短17天内销量就突破了300万份，《怪物猎人》系列累计销量已经突破了1600万份。但该系列在掌机平台的热卖对玩家而言不一定是什么喜讯：因为相当多的《怪物猎人》爱好者都希望系列续作登陆次时代主机而不是掌机，无缝连接的场景和次时代主机平台的画面对玩家而言才是最好的进化方向。但是按照日本厂商的保守习惯，一旦游戏能在这个平台上创造这样的销量，在相当长的一段时间内，玩家都不能指望有会什么令人惊喜的事发生了……

究极的恋爱妄想游戏诞生！



——这是由Namco Bandai Games出品的PSP游戏《AKB 1/48与偶像恋爱的话……》的广告宣传词，这朵已于2010年12月23日盛开在电子游戏舞台上的奇葩从某种意义上来说真的到达了“前无古人”的境界，游戏的内容是这样的：日本人气偶像组合AKB48的全体成员（正如名字中的数字所表现的那样，有整整48人）都爱上了玩家，而玩家的“游戏体验”就是甩掉47个偶像，最后接受其中一个自己最喜欢的偶像的求爱……“究极”“妄想”这些广告词还真是一点都不坑爹！顺便，这款游戏在发售前一周就已经达到了25万份的预定量。



这是一个Silverlight制作的游戏，请先安装才能进入游戏！

——在我国台湾省，微软为了推广旗下的Silverlight使出了各种匪夷所思的诡异招数，包括模仿日本动漫文化，用卡通形象将Silverlight拟人化，试图打造“初音未来”式的虚拟偶像，而在2010年圣诞节期间更是做出了惊人之举：直接做出了一个GalGame（就是字面意思上的“美少女游戏”）！虽然剧本很短，在技术层面之外也挑不出什么亮点……但，这毕竟是微软做的！借用那个时髦的句式：这对于GalGame来说是一小步，对于微软而言却是里程碑式的一大步……

Rockstar的情况变得越来越糟，员工每天的工作时间从8小时被提高到了12小时，每周的工作日从5天增加到了6天。



——一位自称是Rockstar圣迭戈工作室前员工的人在自己的博客上大吐苦水。该工作室在2010年凭借大红大紫的《荒野大镖客（Red Dead Redemption）》而名震游戏界，但在这位前员工看来，由于管理混乱和缺乏人道主义精神，这家工作室几乎与血汗工厂无异：随着发售日的接近，上层把公司的压力全部转移到了员工身上，而且与高强度的加班相对应的居然是没有加班费，这还只是诸多压榨方式的一种！消息一出，有人谴责Rockstar管理制度的没人性，有人质疑员工被虐待到这个程度还不集体辞职的真实性，还有人赞美该工作室作品“就算为此牺牲掉一两个员工也值了”的游戏性……

和罗贯中较真干嘛，那时候又没有平衡性这个概念。

——一个亘古不变的话题：光荣《三国志》系列的武将属性数值设置有问题。参与这个话题讨论的人们总要对《三国志》和《三国演义》旁征博引，结合某个武将生涯中某段经历来说明光荣对该武将的某项数值设定过高或过低。有人指出根据《三国演义》中张飞赵云开无双一骑当千这种以艺术创作为目的而加工的段子设定数值本身就不靠谱，进一步表示《三国演义》中的内容就是光荣《三国志》系列武将属性数值不合理的根源，这是回复这一观点的内容之一——是的，这又不是演义作者罗贯中的问题！









硬，硬派的世嘉！

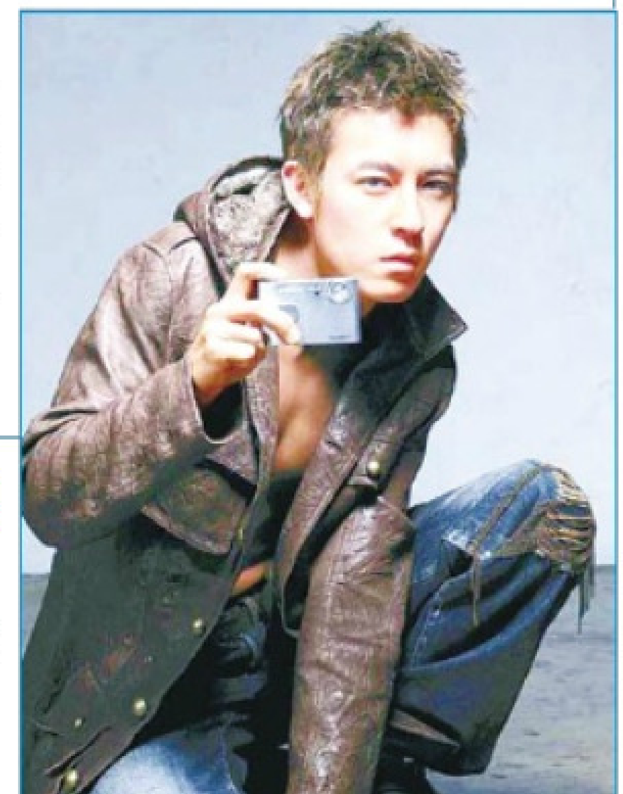
——就算是把曾经的一流战略角色扮演游戏“光明（Shining）”系列活生生地做成了带有角色扮演成分的美少女游戏，但今日的世嘉为玩家带来的惊喜还是远远大于失望：近日，世嘉的设计师们创造出了一种以小便池为平台的游戏装置！这一装置由安装在小便池中的传感器和小便池上方的电子屏幕构成，游戏的内容包括通过传感器计算膀胱容量以及通过调整小便方向来“清洗”掉屏幕上的涂鸦等等，甚至还有更加匪夷所思的对战功能！这一产品的设计目的是将玩家的注意力吸引到屏幕上，然后通过在屏幕上播放广告实现盈利——喂！说到底也不过是为了播放广告罢了，为什么要做出这么猎奇的游戏啊！因为世嘉仍然是玩家们在几十年间，通过MD、SS、DC等主机，以及《莎木》等游戏所认识的那个硬派的世嘉吧……

这位施主，您的印堂……



——《最终幻想XIII》的2国际版于2010年12月16日正式跨平台登陆Xbox 360，于是次时代主机的支持者们又少不了一场关于机能和画质的争论（没办法，关于游戏本身也没有什么可讨论的新话题……），人物模型的多边形数量、场景的精细程度、画面帧数等话题再度成为了主要的战场，有玩家表示他发现与PS3版相比，Xbox 360版游戏中的一些角色的印堂明显发黑……为什么会发生这样的改变啊！这好像和机能的强弱完全无关吧？

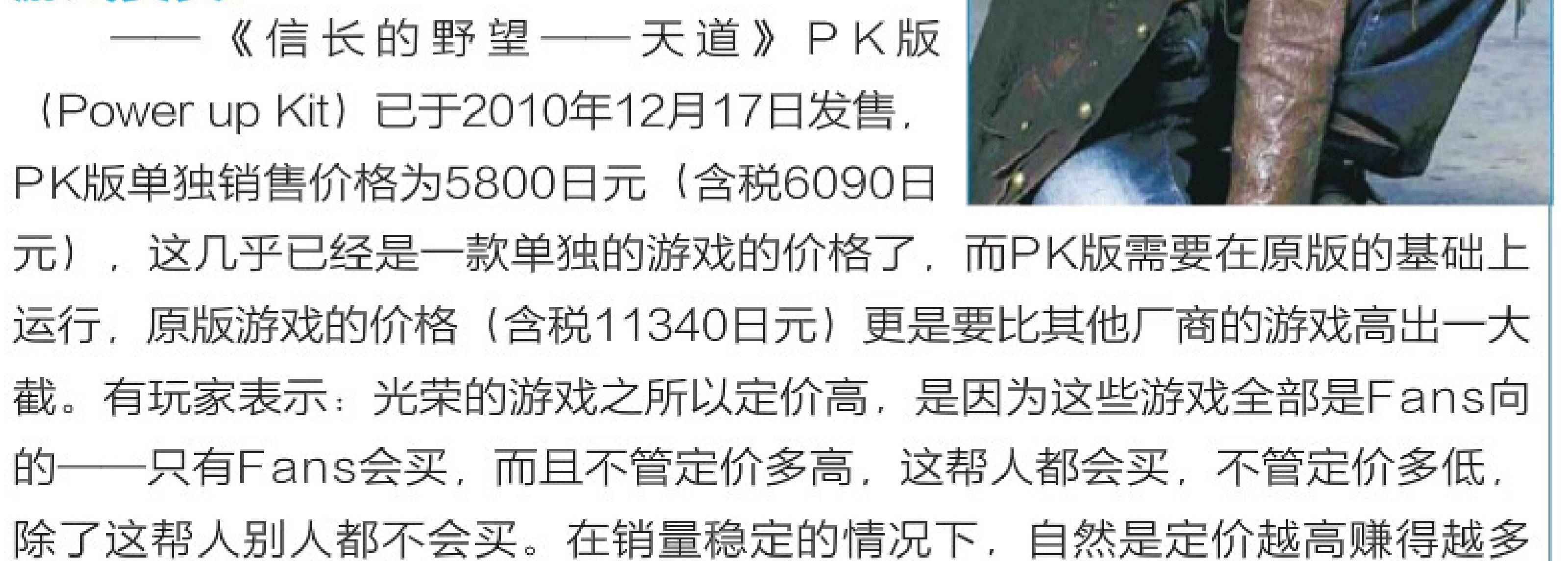
如果你知道我的花名你就会找到。



——陈冠希老师（你懂的）复出后于近日作为嘉宾参加了在我国香港特别行政区荷里活广场举办的亚洲游戏展，并现场演示了《GT赛车5》的驾驶技术，在会场接受采访时，有媒体询问他的PSN游戏账号，他并没有直接公布账号，而是用这句话回应了这个问题。在粤语里，“花名”是绰号的意思，在PSN上加陈老师做好友肯定是件有很面子的事吧，不少玩家都开始查询陈冠希的花名了……



为什么光荣的游戏价格一直比其他游戏要贵？



——《信长的野望——天道》PK版（Power up Kit）已于2010年12月17日发售，PK版单独销售价格为5800日元（含税6090日元），这几乎已经是一款单独的游戏的价格了，而PK版需要在原版的基础上运行，原版游戏的价格（含税11340日元）更是要比其他厂商的游戏高出一大截。有玩家表示：光荣的游戏之所以定价高，是因为这些游戏全部是Fans向的——只有Fans会买，而且不管定价多高，这帮人都会买，不管定价多低，除了这帮人别人都不会买。在销量稳定的情况下，自然是定价越高赚得越多（生铁和汪澎老爷痛苦地表示“我是Fans我活该……”）。



育碧抗击盗版再出新招
魔高一尺嗡嗡祖拉高一丈

2010.12.02 GONINTENDO.com

见识过《刺客信条II》PC版那让正版玩家扼腕叹息、盗版玩家笑而不语的DRM策略的玩家，大多已经对育碧的反盗版策略绝望了——糟糕的DRM服务器，随时可能因为网络连接问题而中断的的单机游戏流程，这就是不慎路过育碧抗击盗版战场的正版玩家需要付出的代价。好在育碧及时做出了补救措施——但这只能将绝望的情绪缓解为失望。

时代在发展，科技在进步，而育碧也与时俱进地进化出了幽默感：在最近推出的NDS版《迈克尔·杰克逊——生涯》这一游戏中，育碧再一次在反盗版方面做出了惊人之举，而这一次它没让任何人失望——任何试图下载游戏Rom并拷贝至烧录卡运行的盗版玩家都会在游戏暂停时听到嗡嗡祖拉（就是在南非世界杯赛场的观众席上登上历史舞台，并且向全世界球迷展示了自己震耳欲聋的神奇力量的那种乐器）的吹奏声，并受到程度与音量大小成正比的惊吓。

众所周知，因为任天堂自己的游戏销量永远不成问题，NDS主机在反盗版方面的技术一直很不给力，在这一最容易遭到盗版威胁的平台上做游戏的厂商只能选择安于现状或自己钻研黑科技。这次育碧总算是发现了新大陆，相信被嗡嗡祖拉的嘶鸣唬了一跌的盗版玩家都会记住这次难忘的经历，虽然不知道有多少盗版玩家会在“振聋发聩”的嗡嗡声中“良心发现”，从此坚决支持正版，但至少他们会记得育碧在反盗版策略中加入了一些会吓人一跳的幽默感，这也许能让他们在玩盗版游戏时对随时可能出现的惊吓而感到忐忑不安。



终结者大战电子游戏
这次战争的战场是法庭

2010.12.01 Games.Yahoo.com

加利福尼亚州州长阿诺·施瓦辛格曾以主演很黄很暴力的《终结者》和《野蛮人柯南》等影片而闻名世界，他为观众在荧幕上带来的血腥和暴力在某种程度构成了他仕途的基础。如果有哪位加州的未成年人在作为他影迷的同时还是“暴力电子游戏”的爱好者，那么不幸的事很有可能会降临在他身上：施瓦辛格充斥着肌肉和血浆的艺术生涯并没有动摇他将“暴力电子游戏”从辖区内驱逐出境的决心，他所倡导的关于“在加州境内禁止向未成年人销售暴力电子游戏”的法案不久前遭到了低级法院的驳回，而施瓦辛格向州最高法院提出了申诉，州最高法院将于今年对此做出裁定。另一件不幸的事是：在加州连任两届州长意味着终结者不会再一次回到这一工作岗位上了。“这几年来，他就像是一个真正的终结者一样，为加州带来的只有空前糟糕的财政状况以及大麻销售合法化危机，”一位显然受到了该法案威胁的未成年玩家评论道：“而在临下岗前，他还要对游戏来一发！”



任天堂限量供应几乎免费的午餐
用一串香蕉换一张《大金刚国度——回归》

2010.12.04 Joystiq.com

在平台动作游戏《大金刚国度——回归》即将发售之际，任天堂欧洲分公司做了一个艰难的决定：与英国的专业游戏零售商GAME及Gamestation达成合作，在英国本土的数家游戏店为首发日当天的前20名购买者提供几乎免费的游戏。”几乎“的意思是：只需要用一串香蕉来换，而且他们并没规定几根香蕉才算是”一串“。不过最后似乎没有玩家因为香蕉的数量问题而遇到麻烦。这一高明的宣传手段无疑显著提高了大金刚系列在英国玩家群体中的声望。就算不玩游戏的人，也可能会以这样的方式记住这个日子：在《大金刚国度——回归》首发日当天，英国的历史上第一次出现玩家集体携带排队购买游戏的景象。

通过这一事件，我们似乎可以大胆地畅想一下这种以物易物的未来：将来我们可以用真正的蘑菇交换《超级玛丽奥银河2》，用一件毛衣换到《星之卡比——毛线传奇》，甚至可以抓一只野生的外星人用来交换《银河战士——另一个M》……




这就是《狼穴3D》，正是它为主视角射击游戏点燃了燎原之火


Solium Infernum，一款非常出色的回合制战略游戏，可惜因为风格过于另类，人气很低。它的试玩版没能在短暂的时限内表现出游戏的精髓



《正当防卫2》并不是2010年最给力的游戏，但它的试玩版毫无疑问是2010年最给力的试玩版游戏



《失落的星球2》在PC版上市前发布了一个容量接近1G的Benchmark，却没有提供一个哪怕只有200M体积的试玩版

PC GAMER总有业内大大发片

听《幽浮》制作人讲述试玩版的重要性

PC GAMER 2010.12

2012年的第12期PC Gamer邀请到2KGames的制作人Drew Smith举办了一场关于试玩版游戏的主题讲座，当前他正在负责《幽浮（XCOM）》的开发工作。你大概早就听说2K GAMES打算把《幽浮》新作搞成一个枪枪枪游戏（至少你现在知道了……），而Drew Smith正是一个枪枪枪游戏的狂热爱好者，同时还对《军团要塞2》严重上瘾……嗯，我们还是进入正题吧。

游戏的试玩版总是非常重要，但是在游戏的开发过程中，它们往往会被过分地忽略——通常是因为做出一个给力的试玩版需要消耗大量的时间和金钱，对游戏的开发者而言，在紧张的预算和必须严格遵守的发布日期的限制下，很难提升制作试玩版这一进程的优先级。除此之外，有些游戏压根就无法适应“试玩版”这一形式，对此，我要说，比起节约开支，那些从一开始就打算直接跳过试玩版的开发商真应该为了他们游戏潜在的市场着想——让所有潜在的顾客因为游戏出色的试玩版而对游戏充满期待才是他们最明智的选择。

共享即是关怀，试玩版游戏与试用版软件有着共同的根源——共享软件，在过去，他们同样被证明为是让一款游戏——或是让整个类型的游戏，从认识中的朦胧轮廓变成人们普遍高度期待的关注焦点的成功渠道，id的《狼穴3D》曾是电子游戏历史上率先推出“在购买之前可以试玩”理念的几款游戏之一，正是这一先进的理念为后来的《毁灭战士》的成功铺下了畅通无阻的道路，正是试玩版的发布向那些用在现在看来已经成为古董的小猫拨号上网逛论坛的玩家们展示了第一人称射击游戏这个新兴的游戏类型有多酷。

《狼穴3D》和《毁灭战士》的试玩版不仅仅是这两款产品本身获得成功的原因。它们甚至为整个主视角射击类型游戏在未来可能获得的成功奠定了坚实的基础：一款出色的试玩版足以吸引所有潜在市场中对该游戏类型缺乏了解的玩家。当然，有些类型的游戏也许注定无法做出一个汇集精华成分的试玩版，比如绝大多数角色扮演类型的游戏都无法在试玩版中就表现出它们最出色的内容。

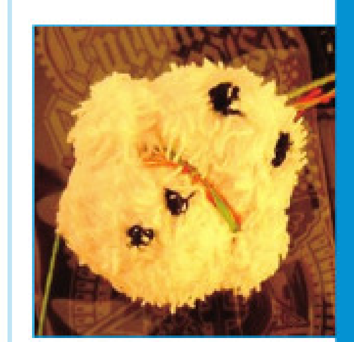
发布于今年（指2010年）早些时候的《正当防卫2》试玩版允许玩家横冲直撞整整三十分钟，在宽裕的时限之内，玩家可以在游戏中的岛屿上制造大规模的破坏。三十分钟一过，整个岛屿将一切重置，时钟再次重新开始计时，整个出色的试玩版将游戏中最刺激的体验、最危险的敌人和最惊险的场面全部展示在了玩家面前。《生化奇兵》和《求生之路》也推出过同样成功的试玩版，前者将游戏中的气氛展现得淋漓尽致，让玩家们在大呼过瘾的同时还对在游戏的正式版中饱餐一顿充满期待；后者则是将游戏多人联机模式的精髓在空前强调合作的试玩关卡中展现给了所有在Steam平台上预购该游戏玩家。

一款游戏的试玩版可以充分表现出制作对于游戏内容的自信——这就是它为什么不应被轻视的原因，玩家对一款游戏的试玩版的期待永远是：它可以展现出游戏中最棒的部分。但这总是难以实现的，在另一些时候干脆就是不可能做到的。作为游戏的开发者，你当然可以选择做一个坑爹的试玩版，或者干脆不做任何试玩版——如果对你而言，将玩家的期待弃之不理是一件可以轻松做到的事的话。

对于一些创意非常特别的游戏而言，试玩版也可能会将游戏置于麻烦的处境：比如Solium Infernum（这是款连名字都如此特别，以至于在汉语中都难以找到与之对应的词汇的游戏），该游戏能够为玩家带来出色的回合制战略体验，它推出的试玩版允许玩家与AI或其他玩家大战整整25回合——但是游戏颇有深度的系统和数量繁多的细节令玩家应接不暇，短暂的试玩时间让玩家在结束试玩后仍然感到云里雾里——很难说这个试玩版为推广这款游戏做出了什么贡献。

尽管试玩版这一形式并不普遍适合所有的游戏，但总是需要扩大宣传渠道，以尽可能多的形式进行传播的游戏市场正让它变得越来越重要，消费者往往会因为一时的冲动而点击购买的按钮，而开发者的使命之一就是让玩家能够产生这一时的冲动。有一点是毫无疑问的：绝大多数玩家在绝大多数情况下都不会情愿把手上的钱花在一款没有向他们证明过自己价值的游戏。强而有力的试玩版的价值就在于此：告诉玩家这就是他应该消费的游戏，并且鼓励他们尽可能多地消费下去。P

没有金刚钻，不上山口山



四区真

也许是人类历史上第一位为游戏杂志供稿的女性航空乘务员……没错，这篇专栏的作者是一位货真价实，如假包换的空姐

某日凌晨3点，一架波音777-300客机搭载三百消化不良的印度乘客，摇摇晃晃、神情恍惚地抵达51号登机口。机舱门打开，咖喱抛饼味扑面袭来，负责监开舱门的地勤人员纷纷皱起了眉头。机上十五名空乘经过若干小时劫难，个个心力俱疲，强作欢颜倚门相送，笑对印度乘客流。

“他们既然这么焦急地想要逃离机舱，当初就不应该上来啊。”地勤珍妮姐来自宝岛台湾，在一片混乱中徒劳地寻找鼠标指针，好不容易才选中位于左二门前眼神放空的我，如是说道。珍妮曾经在全日空做过一阵地勤，因为受不了日本乘客总想托运成箱臭气熏天的熏鱼干而辞职回了台湾省，后来随机长丈夫来到中东，闲来无事来值机消遣。珍妮姐为人仗义，凡是华人相托，有求必应——当然，只要你不求她托运熏鱼干。

右二门的伊拉克大姐莎米拉如同开了圣盾冲入敌群中的圣骑一般亢奋，听到珍妮姐的话之后，她立刻加入了队伍，指着面前一位印度锡克族大伯头上的三尺包头巾密语道——“我一直怀疑里面藏了WMD（Weapons of Mass Destruction大规模杀伤性武器）。”

莎米拉虽然生于伊拉克，但年轻时一直随父亲混迹在黎巴嫩山区。黎以冲突之后她当了几年兵，因为立场不明就去了美国，给好莱坞三流的小明星当保镖唬人。谁知没过几年就911，空前恶劣的就业环境让她只能重返中东。一直想回伊拉克的她却因为WMD的缘故而不能回家，长久耽搁于此。

立于我身旁的横滨妞儿八重子掩口而笑，密语道：“莎米拉桑你真刻薄，你分明知道那下面藏的是HAGE（ハゲ，秃头）的。”八重子中二时曾是极真西田道场交流试合准优胜选手，外表柔弱的她曾因在飞机上单手制服醉酒乘客而获得公司金牌MT奖章。

众人纷纷LOL，唯独我仍旧维持假死状态。

不对，好像有什么地方不太对劲。

上次有这种不祥的预感，是我第一次看见人形态的莱斯·霜语（上上次是跟着个60级的法师去诺莫瑞根，后来发现她长得那么好看却完全不认得路……）。

“我要喝茶。”一个声音这么说。我的左眼皮跳了跳，按Tab锁定目标，发现说话的人位于我身后，相貌与在诺莫瑞根里的NPC纳姆杜如出一辙。

“先生你要喝茶？先生你确定你要喝茶吗？”点满了狂暴天赋的八重子额角暴动的青筋表明她此时此刻已经被aggro了。

我对这个纳姆杜有印象。飞行过程中此人就曾经多次向八重子索要茶水果品，把一个金牌MT逼成了做水做饭的法师，忙到焦头烂额还要给他送素食特殊餐不说，问他是不是vegetarian（素食主义者），此人英文竟全然未够班，摇头晃脑驴唇不对马嘴地从怀里掏出美国护照回答：“Not vegetarian, American.”

《生化危机5》刚出那阵，我曾经邀八重子来家里同赏。她改了我PS3手柄的默认设置，把所有的“□”都改成了退出，所有的“X”都改成了确定，后来也忘了改回来。之后有天我独自在家打僵尸，老兵难度下花了三个多小时才按住了威斯克，待要给他扎针，按下“□”键却莫名其妙变成“X”，导致前功尽弃，又得重新扑杀，搞得我几乎要怒砸手柄，几欲同八重子绝交。

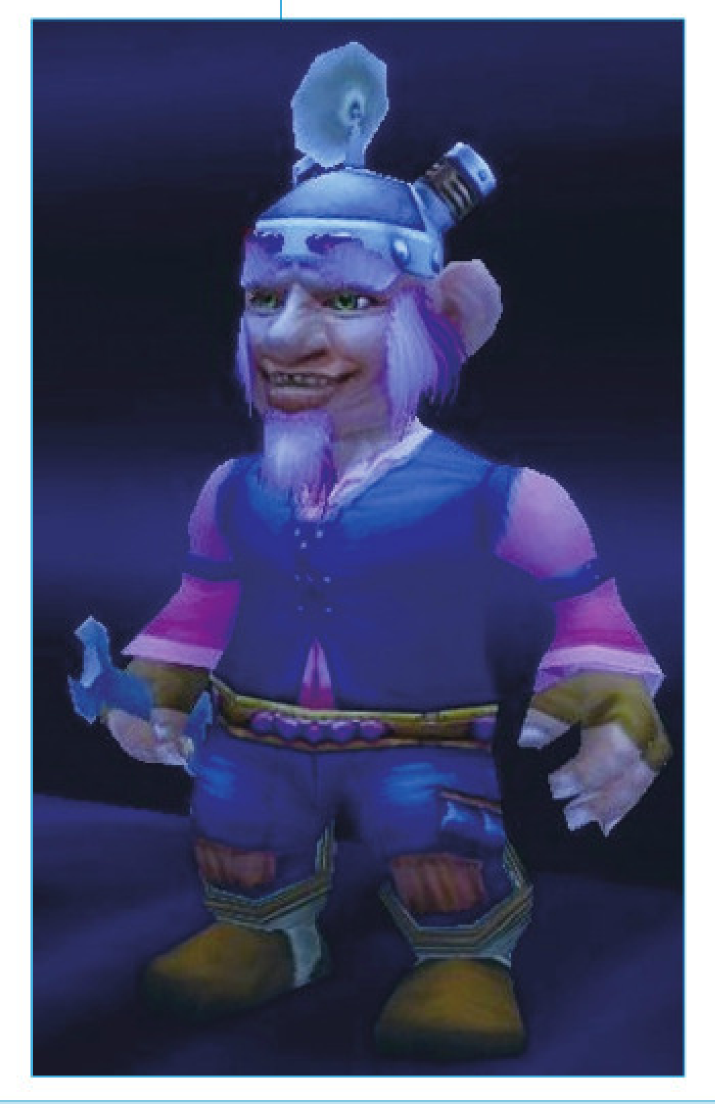
> **“对空乘而言，空中旅行的难度不亚于英雄副本，它们的相同点是都需要专业的装备和团队意识。”**

印度人的那颗脑袋就常常给我一种□X错乱的抓狂感觉。他们在表示肯定的时候通常会左右摇头以示愉快接受之意，而在外人眼中则像是在腼腆地表示拒绝，令人无迹可循，难以捉摸。

手柄不听话尚可以调，调不好还可以砸，但脑袋的话就不成了。就在我准备去给此人准备茶水的时候，忽听身后“扑通”一声。回头看时，见到纳姆杜直挺挺向我摔过来。我开始还以为八重子PVP完胜，刚想祝贺，却只见纳姆杜脸色煞白，牙关紧咬，已经不省人事。上前探手一试，鼻息脉搏全无。

八重子喊道：“挂了挂了！纳姆杜挂了！”然后切入机内广播综合频道：“牧师来左二门！ASAP（as soon as possible，尽快）！”

那天队里碰巧有个牧师，埃及小哥莫哈默德·萨迪（缩写就是MS）。该小哥曾在南非跟车跑过几年急诊，处乱不惊，立刻开始心肺复苏。队友们有条不紊地开始驱散人群、维持秩序、联系救护车、上氧气瓶，我在一旁测血压氧气浓度，并做医疗记录。周围乘客纷纷震惊，有个老太太拉着我问：“敢情你们这些空乘原来都有医护背景的啊？”



大妈您真逗，以为我们空乘的生活就是每天送水送饭哄着您们玩儿么？

没有金刚钻，不上山口山啊。P

千里之行，始于足下



阿补
初入职的游戏行业新人，目前在某NASDAQ上市游戏公司的某项目组内任职游戏策划

这是一名刚刚踏入游戏行业的青年，而这是一个令人感到惶惶不安的冬季。在刚刚踏上人生旅途的时候，人总难免会有那么一些自我戏剧化的需要。这些需要，这些对自我存在充满着不确定性质的尝试，都是一些非理性的过程。而从事游戏这样一个以体现和满足人内心戏剧化需要为目的的行业，却需要的是成熟的理智和对模糊人性的精确把握。最近一段时间，这两者之间的冲突经常将他折磨的不成人形。

无论如何，于是在进入游戏行业的这半年多里，时间就偷偷地在填写配置表，内心自我冲突和吃一堑长一智当中溜走了。独剩下我，在这冬季里，笨拙地摸索着键盘，试图为这段人生经历做出些总结。

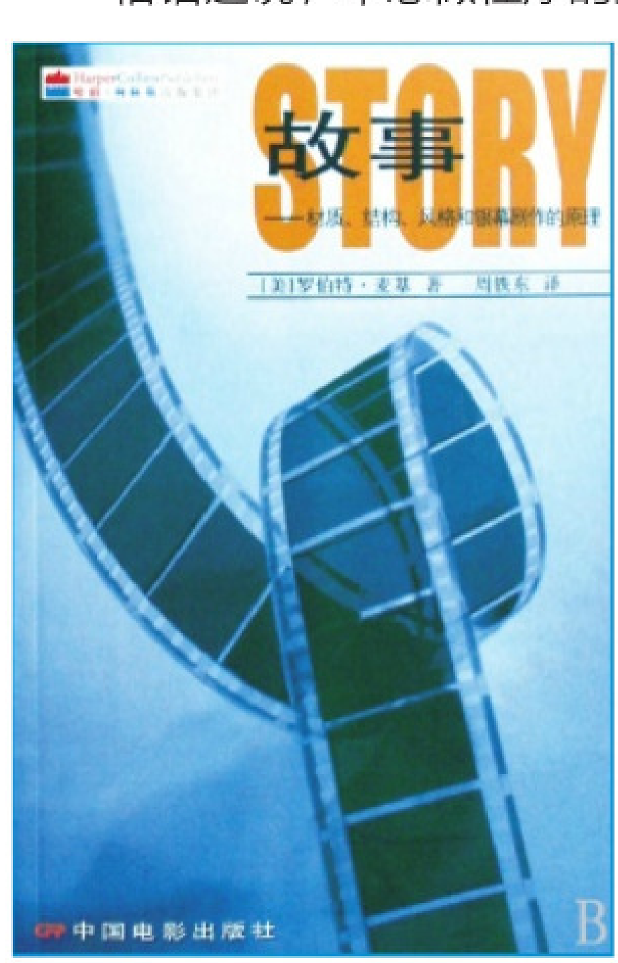
俗话说，不想当主策的策划不是好策划……对于一名年轻气盛的未入门者而言，这是很容易跨出去的一步。也是最容易摔跤的一步。

行业内有这样的老话：没碰过战斗系统设计的不算系统策划，不懂数值和经济设计的不算是主策划。诚如所言，没有对数字与逻辑的敏感性，便无法把握游戏的全局，而网络游戏，归根结底还是软件工程。

作为新人，往往只能在虚像（文学艺术的）的层面把握住整个游戏。此时若你以为自己已经有了整体驾驭一款网络游戏的能力，那么意味着你距离被坑的结局不远了。事实上，当你沉下心来去做一条任务链，写一套技能脚本，填上千条配置表。你就会发现，要想在实像（数理逻辑的）层面上掌握情况，你还需要下相当多的工夫，花费相当多的心力。更别提除了项目本身，

或许不是每个人都能做主策划，但是若想在自己专注的方面有进一步的提升，就需要从全局的高度审视自己的专注点，以期更好地适应项目本身。当你学会理性地审视整个项目时，那种新丁式的傲气，自然也就消失了。

俗话还说，不想做程序的策划不是好美术……各种大小杂货一肩挑，完全没有让你思考、归纳和创作的闲暇。这种情况，似乎出现在每一位投身于游戏行业的青年身上。但是就我自身经历的以及正在经历的而言，这种打杂是对你能力的一种考验，同时也是让你能够在苦力层面上对游戏的上上下下有一个全面的了解。



若你有幸进入的是大公司，并展现出了一定设计层面的才能，那么这个过程相对而言会短一些。你会有时间消化你目前所在的这个项目，并且有机会审视和磨练自己的底层基础。我的文学创作能力是否能够更好地结合游戏的表现形式？我的数值处理能力是否足以把握完整的成长体系？而这些机会才是你提升自我能力的关键途径，一定要好好把握。或者可以这么说：打杂填表做苦力的时间，是你为了赢得设计机会而必须支付的等价交换物。所以，当你被指派打杂任务时，一定不可以傲娇，而是要好好的承担下来。

> **“打杂填表做苦力的时间，是你为了赢得设计游戏的机会而必须支付的等价交换物。”**

短短半年时间，作为一介新丁，我走了许多弯路，也明白了不少事理。前路茫茫，凛冬已至，希望这篇文章，多少能给刚刚确定要入职的2011年游戏圈新人们当点柴火，在午夜中映照光亮。

我很喜欢看书。好吧，至少作为一种自我标榜的需要，每个月我都希望能来上这么一发，所以每个月我会把我觉得有趣的书放在这里做个介绍。这些书，我认为能够帮助我自己——或许可能还有正在看大软的你——更进一步地接近游戏制作及其行业的真实。

在这里我要向立志投身游戏界的读者推荐《故事——材质、结构、风格和银幕制作的原理》一书，这本罗伯特·麦基的作品早在2001年的时候就已出版。是的，它只是一本相当于夜大教材的编剧入门书。某种意义上说，夜大教材里都只有一些废话。但是我们都知道，很多真理，一旦被表达出来，都像是废话，废话之所以一再被重复并成为废话，则是因为人们往往都做不到。

所有的角色扮演游戏都离不开两种模式：沙盒互动（Sandbox）和情节叙事（Storytelling），前者给予玩家虚幻中的自由，借此将玩家引入数字编织的梦境，后者在梦境中借助一个个故事，来表达造梦者想要植入的意义。

而《故事》这本书正是讲授叙事（叙述故事）这一重要元素的经典著作之一。它试图讲述的是量产故事的手艺，适合所有以文字和创意为生的人们。除开银幕剧和好莱坞电影业内的那些林林总总的规则和行业经验。一位真正期望从中找到编织好故事方法的人可以找到一些具有真理性的通用规则。这些规则适用于小说文学，适用于舞台戏剧，适用于银幕剧作，适用于动漫编绘——同样的，也适用于任何带有角色扮演元素游戏的制作。P

大梦何年入蜃楼

银色
一位时刻准备着沉迷于经典的老游戏和任何带有Geek气息游戏的玩家，虽然最近他一直在打《暗黑破坏神Ⅲ》和DOTA……

编者按：通过威逼利诱等手段，地穴里的某位无良编辑终于强迫这位一直隐藏在作者群中的……作者暴露了自己的“黑历史”：在属于黑岛的辉煌年代里，《博德之门》《辐射》和《异域镇魂曲》等游戏的爱好者几乎无人不知那个名为“骷髅柱”的资料站，而银色老爷正是骷髅柱的搭建者。当年在网吧里对骷髅柱上的信息如获至宝的我也曾在骷髅柱之后的T.R.O.W论坛做过苦力，后来，当我成为《大众软件》的一员并发现银色一直在关注杂志之后，就如同头上顶了青天……作为编辑，我怎么可能放弃任何一个压榨作者的机会呢？于是以这位恶魔和那位邪神的名义，我们签订了互为苦力的契约……



如果你在这个年代仍然留恋《博得之门》《辐射》和《异域镇魂曲》这样的经典，那么我有一个再好不过的消息要告诉你：骷髅柱依旧在，通往它的大门密匙是：

http://trow.cc/pos/index.htm

时下影院清单上“顶级影片”一栏，《哈利·波特与死亡圣器（上）》赫然在列。回想《哈利·波特与魔法石》上映的那年，我用三个晚上一口气看完了原著的前三本，但是如今对于它们的记忆，甚至都还不如同一年上映的《魔戒》中莫利亚矿坑那只炎魔来得深刻。至于原著的后四本，也就第四本断断续续看了一半左右，唯二记得的两个印象还是被别人反复剧透得知的：邓布利多死了，斯内普是个好人……因此当我坐在电影院里看着两男一女大冒险时，除了欣赏特效之外，剩下的也就是感慨光阴似箭逝者如斯时间不饶人了——尤其是在看到哈利和罗恩的时候。至于连亲王都曾反复强调“真可爱”的赫敏，与昔年萝莉形象也已相去甚远。甚至就连看到伏地魔时都令人不由自主地想起上一部电影中意气风发的汤姆·马沃罗·里德尔。

回想起来，彼时正是西方奇幻进入中国大陆的时代，除哈利波特之外，龙枪、魔戒、龙与地下城等等一票影视文学游戏亦在当时流传开来。作为一枚有幸生于红白机时代的普通玩家，虽然并没有像是义无反顾不撞南墙不回头或是幡然醒悟浪子回头金不换等等诸如此类的奇特心路历程，但自小与电子游戏接触的宅前教育还是或多或少地保证了本人对此类文化的接受程度。对于当时的我而言，这就仿佛在眼前展现了诸般世界那几乎无限的可能性，“即使身处果壳之中，我仍自以为无限空间之王”。这其中尤其必须一提的是《博德之门》，这款当初在同学强烈推荐下才安装的游戏，几乎可以说改变了我的人生轨迹。以此为契机，我开始混迹奇幻圈，结识了众多拥有相同爱好的有趣人物，并最终产生了以自己一技之长与他人分享幻想的念头。

最初的动机已然模糊在时间的长河里了，唯一的印象是某次公交车上百无聊赖地看着窗外车水马龙的夜景，突然就萌生了将本是课余爱好的个人网页重新制作成专注黑岛游戏相关资料的网站，大概凡是做死程的人都会有天生的“整理”属性吧，又或者冥冥之中自有天意。在众多朋友的支持下，网站发展得相当顺利。然而两年光阴转瞬即逝，个人精力已无法保证内容扩展所需的更新速度，于是又将其改版成了以论坛为主体的综合性站点，藉此与拥有共同话语的各路宅界人士互相分享彼此的乐趣。

“《博德之门》，这款当初在同学的强烈推荐下才安装的游戏，几乎可以说改变了我的人生轨迹。”

物换星移，岁月如梭。站点五周年之际跟一个当时便已结识至今依然保持联系的朋友闲聊，发现认识时双方都尚且未及弱冠，如今皆已将近而立，而友人组织翻译的四本总计多达五十二万字的小说，追溯起来亦竟已有六年之久。谈及往事，彼此都依然觉得仿佛就在昨日，一切历历在目。世间的一切似乎总是发生得很快，读书，工作，旅游，贯穿始终的是不变的兴趣与爱好。或许梦想真的拥有可以令时间静滞的力量。



学到瑞典，玩在瑞典



夕木
大学毕业之前，他的社会实践内容是拿着麻醉枪在大兴安岭里和熊瞎子对练（这是编辑意淫的）。后来他带着一台装满了老游戏笔记本留学瑞典读研（这是真的）

以前总是给同学推荐自以为优秀游戏，并且真心希望他们喜欢，因为他们和它们都是我的朋友。后来在发现他们多次以“画面……太那个了”的理由否定了它们时，就懒得再向别人推荐它们了。不过出乎意料的是有段时间每天都在大学寝室打《铁血联盟2》，久而久之居然吸引了几个同学搬着凳子坐过来“支招”，并且听到了“这游戏画面虽然不怎么样，可看起来咋就这么好玩呢？哎，快卧倒啊！……”之类的评论。欣喜之余的遗憾的是我觉得以后再也不会有这样的PC游戏出现了……

大概打通了30多个各个平台各个时期的游戏之后，我突然意识到自己的大学生涯就快结束了……如果问我这段时间哪个游戏最让我印象深刻，应该是《洞窟物语》。

那段时间看着同学们毕业的毕业，肄业的肄业，考研的考研，上班的上班，接班的接班，创业的创业，留学的留学，结婚的结婚，家里蹲的家里蹲……对了，还有不少加入了为人民服务的公务员队伍。说起来大学毕业前那段时间是玩得最开心的——现在也由其怀念和同学们在网吧打DOTA和L4D、在寝室打《魂斗罗》和《合金弹头》的时光。毕业前那半年故作淡定，其实心里总是有点没底的感觉，因为我并没有计划出自己的未来。

“别打‘多塔’了，你也老大不小了，该想想正事了。”

俺妈，那个把DOTA中的“混沌骑士”称作“骑驴的”的妈，整天用各种各样的句式和语气来向我灌输这个中心思想，并在我暂时陷入郁闷和沉思时掠走我的GBA玩GB上的俄罗斯方块和“玛丽医生”。后来接纳了几位同学的建议我去考了托福和雅思，并且申请了几所不收学费的外国大学来读硕士。DOTA版本号在不断更新，L4D中的僵尸在不断哀号，散伙饭在不断的进行……在经过几个月纠结的等待之后，我还算顺利地滚到了瑞典的隆德。

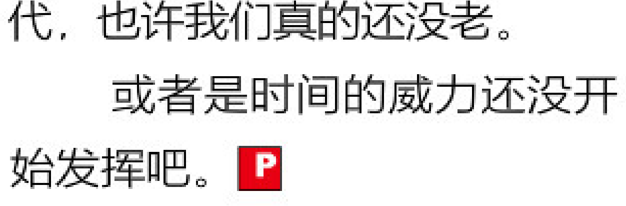
这是一个从欧亚大陆东北偏南到西北偏南的过程。航班上除了几部免费烂片看还有标准的俄罗斯方块可玩。

> “大概打通了30多个平台各个时期的游戏之后，我突然意识到自己的大学生涯就快结束了……”

瑞典，人少，天冷。这里有北纬35度以南的人民在白雪纷飞下感叹“鬼天气！”，也有北纬45度以北的人民坏笑着团起雪球互相攻击。

说实话来这里之前对北欧了解不多，只知道这是维京海盗，金发美妞和不少游戏破解组的家乡。由于我所学的项目属于国际生项目，所以班上的同学来自世界各地。于是我发现了欧洲人也会沉迷于最终幻想和马里奥卡丁车，也会在房间的墙壁上贴上自绘的Rei Ayanami。在我费力地解释什么是OTAKU时也会有偶尔有几个geek发一下“《血祭》是个不错的FPS而当今的FPS实在不出彩。”，“久仰《辐射2》大名，可我一直没玩”，“我喜欢《胜利之日》里的勃朗宁自动步枪……”，“我们应该联《雷神之锤3》！”之类的感慨。总之觉得中、东欧的人民更加喜欢PC游戏，而西、北欧可能由于经济原因更喜欢console游戏。不知道他们的90和00后在console化的大潮下会出现什么情况，也许PC游戏一点立足之地都会没有了吧。

到瑞典后用了半个月才安排好住宿问题，紧接着就是全日制上课。也许是大学懒散惯了，开始还真有点紧张，不过远比香港大学什么的那种“教授打了鸡血一般”的学校轻松，后来也就慢慢适应了。课间最惬意的事就是一边抽烟一边和一位切尔诺贝利附近来的同学谈论《潜行者》，他说每次听到里面的俄国味英语就笑得肚子痛。周末的时候算好时差，和在线的大学同学打过几次DOTA。即使延迟1秒也无法阻止我们各种送一血，送人头。那时候真的感觉自己回到了大学的黄金年代，也许我们真的还没老。



或者是时间的威力还没开始发挥吧。

第一天去学校报到时，看着这张海报中央的内容，我困惑了……



国际生办公室简称IHO，因为无法满足所有学生的住房被戏称为“国际无家可归办公室”（International Homeless Office）



莫哈维废土观光指南

512号避难所，2281年
你在标题下面看到了几个小字：几乎没有剧透。



■策划 本刊编辑部 执笔 卢瑟 银色

条条大路通往新维加斯！

朋友，没有谁能在听到关于新维加斯的传说时保持淡定，没有谁能对新维加斯无动于衷，就算有个超级变种人用火箭发射器瞄准了你，对它喊出新维加斯这个名字也会让它的命中率下滑几个百分点。

新维加斯是欲望的终点站，是天堂与地狱的交界，它可以让所有欲望得到满足，也可以让所有的欲望遭到破灭。对自己的财产和能力充满信心的人渴望来到新维加斯，认为全新的挑战会为他们带来惊人的收益；失去了一切，万念俱灰的人渴望来到新维加斯，希望这里能够给他们一个全新的开始或是圆满的结束。新维加斯也许是最好的城市，也许是最坏的城市，在这座城市所拥有的诸多修饰与描述中，有一点无可置疑：它是坐落于莫哈维废土之上的城市，因为它的前身曾是数百年前莫哈维沙漠上的明珠——拉斯维加斯。任何踏上通往新维加斯道路的人，都要在莫哈维废土上经历一段漫长而艰难的旅途。如果你在物质方面准备得充分，并且拥有充足的生存经验，那么不要放弃成为一名观光客的机会——要知道，在新维加斯的城市内外，莫哈维废土上遍布着各种值得到此一游的景点，尽管这里的废土像地球上任何一片废土一样充满了危险，但你为之付出的票价总是值得的。为了让您的旅途更加平安与充实，512号避难所将在《莫哈维废土观光指南》中向您介绍莫哈维废土的历史、现状与风土人情。

历史与地理

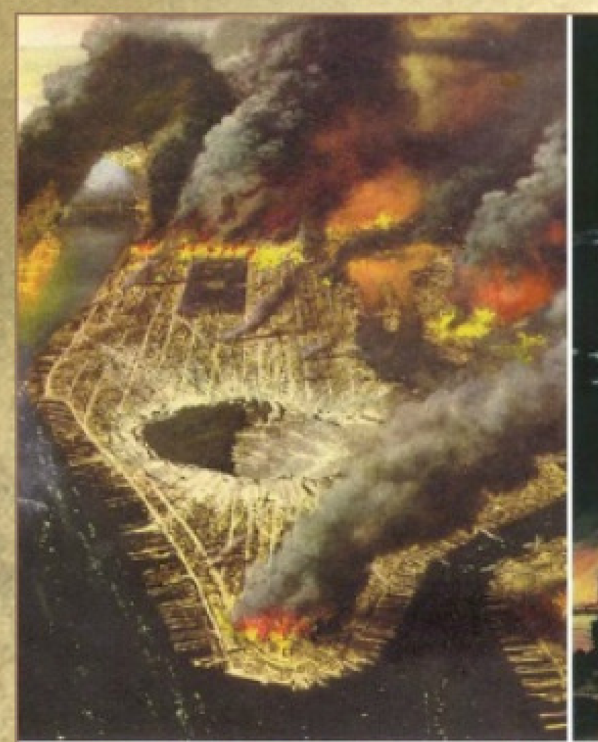
人类短暂的现代文明在2077年10月23日画上了休止符，在美国东海岸地区，每一块保存下表盘的钟表的指针都停在了9:47:08——这一时刻，所有国家的主权和领土的界限都在火焰和冲击波的肆虐下不复存在，核弹点燃的战火在两小时内烧遍了全球，几乎将地表上一切人类赖以生存的环境焚烧殆尽——尽除了拉斯维加斯。是的，莫哈维的明珠，沙漠上的绿洲，流淌着威士忌与核子可乐的天堂。

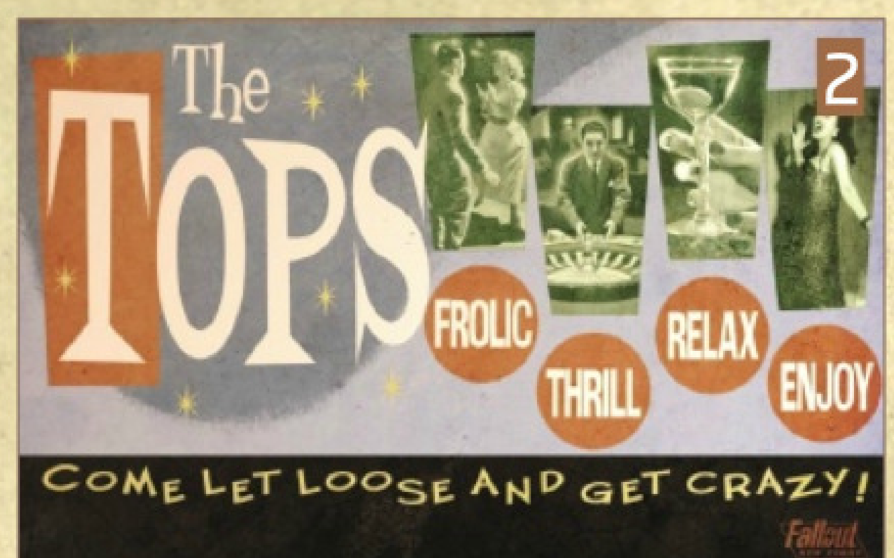
新维加斯（New Vegas）

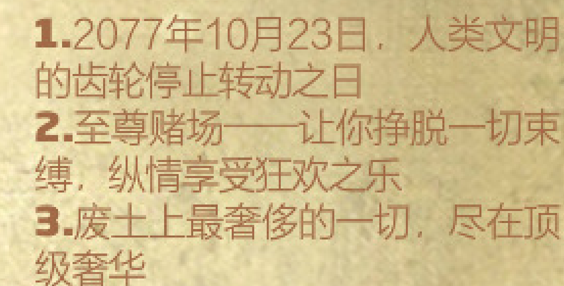
200多年前，在射向拉斯维加斯及周边地区的77枚核弹中，有49枚在飞行轨道上收到了报废指令成为了废铁，还有21枚被城市的激光防御系统成功拦截，只有7枚落在了莫哈维沙漠的荒野上，但是威力已经足以将昔日的沙漠转变为今日的废土——虽然它们在表面上的区别并不大。

【参考“人物与势力”篇“豪斯先生”条目】

和任何一座因核战而陷入死寂的城市一样，曾经的赌城拉斯维加斯在核冬天中毫无生机，颇有讽刺意味的是：核弹几乎没对城市周边的建筑造成什么影响，但是在幸存者之间爆发的战争却造就了大量的钢筋混凝土废墟。尽管如此，






1.2077年10月23日，人类文明的齿轮停止转动之日
2.至尊赌场——让你挣脱一切束缚，纵情享受狂欢之乐
3.废土上最奢侈的一切，尽在顶级奢华



4.你的PIP-BOY也许需要这份儿资料：带有莫哈维废土地标的区域地图

这座曾经辉煌的城市仍然保存下了城市的骨骼与躯壳——它是一座完整的城市，不是围着一颗核弹建造起来的旅馆，也不是在废弃的航母中挖掘出的迷宫，更不是一座孤零零的大楼……

很多城市在核爆中死去，但拉斯维加斯以“原地复活”的方式获得了重生，这一重生的过程缓慢且矛盾重重，但如果Moira Brown能够在一位神秘助手的协助下用不到一年的时间完成《废土生存指南》，拉斯维加斯为什么不能通过200年的发展重新变回一座赌城？时隔两个世纪，赌博、餐饮与娱乐再一次成为了这座城市的命脉，在脱轨的人类文明再次开始转动生锈的历史车轮之后，在瓶盖作为货币得到广泛认同之后，在来自太阳能电站与胡佛大坝的电力源源不断地输送到这座城市中之后……每一个夜晚，来自赌场大楼的灯光要比月光更为明亮。

【参考“历史与地理”篇“太阳神太阳能电站”与“胡佛大坝”条目】

现在，这座城市被它的主人命名为新维加斯，这座没有在核战中倒下的奇迹之城被高高的围墙环绕着，至少每一个走进围墙的人都无需担心来自围墙之外的威胁，但这并不意味着围墙是财富与生命安全的保障——新维加斯也是废土的一部分，而行走在废土之上，永远要记住：只有自己才是自己的保障。

广义的新维加斯包含一大片曾属于拉斯维加斯的区域，包括围墙之外的西、北、东三个城区，农场和诊所，甚至还包括大片的废墟和无人区，但真正保持着昔日维加斯光辉的只有商业街（The Strip），只有凭借财富、实力和运气证明自己身份的人才有资格进入商业街，大多数慕名而来的游客，或是在赌场中输得一干二净的倒霉家伙都会被拒之门外，对这些人而言，生活仍然意味着要为饮食而搏命，而生活中最大的盼头不过是一些廉价的娱乐，他们多半选择了在城区周围找份工作（并不是所有工作都是有益身心的，你懂的），或者选择依靠拾荒度过余生，也有少数沦为匪徒，埋伏在城区的无法地带袭击和自己一样的弱者，几乎没人有勇气身无分文地对废土之上的茫茫归途……他们宁可住在充满了未知的危险，时刻可能发生意外的下水道和废墟中，也不会重新踏上通往新维加斯——同时也是由新维加斯通往世界各地的路。新维加斯仅仅是赢家的天堂，对于任何形式的竞争中的失败者而言，新维加斯和废土之上的任何一个角落一样残酷，区别仅仅是残酷的方式略有不同——但正是这种不同，让新维加斯成为了一座“来了就走不掉”的城市。

新维加斯有着混乱的一面，也有着秩序的一面，两者都是其魅力所在。与商业街相邻的自由区域（Freeside），就像是城市的贫民区——不过这一个离市中心有些过于接近，这里没有统治者，没有法律，只有强势的群体和弱势的个体，强迫与服从，残忍与同情、庇护与迫害……以及与这些称兄道弟的饥饿、酒精和毒品的蔓延。如果你有足够多的钱、足够大的胆量，并且有足够快、准、狠的枪法作为保障，那么你也许会爱上这个可以给你带来优越感的区域——这样的环境往往意味着几乎所有人都指望一个像你这样的家伙帮他们的忙：也许是挽救失足的酒鬼，也许是帮人讨债，也许是帮小孩子干掉一只老鼠作为晚餐……总之，这是个展现废土上罕见的英雄气概的好地方，唯一的遗憾仅仅是人们大多于谋生，英雄们在很多时候只能与街头的醉鬼和瘾君子分享自己的英雄事迹。

“猫王帮”（Kings）声称自由区域是他们的地盘，尽管他们所拥有的人力物力不足以控制整个自由区域，但是这并不影响这个帮派的强势地位。猫王帮与在商业街经营三家赌场的三大家族有着共同的起源：他们都曾是拉斯维加斯周边地区的野蛮部落，豪斯先生为三大家族带来了现代文明，而猫王帮自己找到了现代文明——他们的领袖带着部落成员进入了位于自由区域的“猫王模仿学校（The King's School of Impersonation）”，他们将这座建筑理解为一座神庙：张贴在墙上的海报和保存完好的资料显示战前人们曾在这里膜拜一位偶像，他们并不知道这个偶像的真名——埃尔维斯·普莱斯利（Elvis Presley），因为所有的文字都只记录着一个称号：猫王（The King）。他们继承了这个称号，穿上了在这幢建筑中找到的制服，将头发统一修剪成海报上的那位偶像的形象，并模仿着他的在舞台上的表演——第一步，扭胯（Shake Hips），第二步，说“嗯哼”（Say “Uh Huh”）。这些带着摇滚青年气质的年轻人不再过着烧杀抢掠的生活，他们的领袖（已经放弃了从前的名字，自称为“猫王”）带领他们过上了与自由区域其他住民和平共处的生活(像是收取“保护费”并提供保护)，在数十年间维持着自由区域的相对和平。随着新加州共和国军队入驻新维加斯，一些新加州共和国的居民也跟着移民到了自由区域，军队和移民并没有为此地带来秩序，反而造成了更多的矛盾。猫王帮的成员虽然往往表现得强硬——就像

任何强势群体都会表现出的那样，但事实上他们早已不再恃强凌弱，多年来他们的武器从没有对准过暴徒和劫犯以外的目标，因为帮派的成员几乎都如同追星族一般服从他们所崇拜的领袖的意志。猫王本人还拥有一只不可思议的宠物，他与爱犬（如果那只身体的大部分区域被改造成机械的动物还能被称为“狗”的话）行走在自由区域街头也是新维加斯的“著名景观”之一。

荆棘斗兽场（The Thorn）是新维加斯的诸多传奇之一——一位奇迹般的女子驯养着诸多莫哈维废土上最凶猛的昆虫和野兽，从变种的螳螂到致命的毒蝎，甚至包括食物链顶端的死亡爪，这些怪物随时可以按照看客和赌徒的需求在斗兽场中展开厮杀，如果有人有胆量舍命相搏，甚至可以亲自进入场内与怪物决斗——那些未能获准进入商业街的游客都声称这里要比新维加斯更新维加斯，尽管这只是以位于新维加斯地下的下水道的一角为基础改造而成的场所。

这里不完全是娱乐场所，对于这里的女主人赤色露西（Red Lucy）和她的部下而言，这是他们所奉行的生活准则的最为理想的表现形态：在废土上与凶猛的变种生物搏斗并取走他们的蛋，从孵化开始，一步步地将这些幼仔变成完全服从命令的战斗机器——奇怪的是，这种几乎可以征服整个废土的天赋并没有让他们产生任何野心，他们从不打算建立一支变异生物部队并征服地面，只是安守于他们的领土，为慕名而来的游客提供娱乐并换取生活所必须的物资。行事低调并不会让荆棘斗兽场的名声打折扣，不苟言笑也并不影响这里的女主人成为莫哈维废土上最有魅力的女性之一。

当你在一片废墟与围墙之间看到那些永远在相当于头部的显示器上绷着一张脸的警卫机器人（Securitron）的时候，你就靠近了商业街的入口——在你能提供有效的证据以证明自己的身份之前，任何试图接近入口的行为都会导致自己被它们射成筛子，几乎每个月都会有不懂规矩的旅客或是失去理智的醉鬼以这种方式告别人世，除非你掌握了能瞬间让它们短路的方法，否则不要惹上这些会移动的军火库——考虑到掌握这一方法和其对抗的难度，我们的建议是：最好优先考虑证明自己身份。

如果你能够获得新维加斯的认可并进入商业街，你将在厚重的围墙与大门后看到一个崭新的世界：除了双头牛的牛排和作为货币流通的瓶盖之外，这里没有什么能让你意识到发生于200年前的那场战争：灯红酒绿，纸醉金迷……只要进入过一次，就会明白为什么会有如此之多的人只是因为听到传言，就视这里为自己的终身归宿。商业街的三大赌场：“顶级奢华（Ultra-Luxe）”“至尊（The Tops）”和“蛾摩拉（Gomorrah）”是废土之上最豪华的商业场所，与它们相比，新里诺（New Reno）那些糜烂的酒吧和赌场简直可以被称为茅草搭成的漏雨马厩。这三家赌场为游客提供废土上最名贵的酒水、最奢侈的食物、最舒适的住宿环境、最专业的演出和服务，只需体验一次，你就可以理解那些一掷千金，只为在这些地方买到一场烂醉的游客的心情。你拥有的财富越多，在这里的体验就越精彩。当然，关于赌博，有一条公理是核爆也无力改变的：庄家永远是赢家，而幸运女神永远反复无常。事实上，自赌博业再度兴盛之后，唯一诞生于赌场中的传奇只有几十年前一位身穿13号避难所制服的人在新里诺的经历，从未有幸运儿在新维加斯创造过一夜暴富的神话，倒是关于一夜暴毙的倒霉家伙传闻比较多——但这些并不影响游客的心情。除了赌场之外，新维加斯还以废土上唯一一家避难所主题旅馆而闻名，避难所科技的发明者大概从未想到过自己的智慧还能被挖掘出这一商业价值。除了避难所的居民之外，没人能够抗拒此地的诱惑——一个几乎保存得完好无损的避难所，还有大量避难所主题纪念品出售，唯一的遗憾只有“几乎”：完好无损的只有为游客提供服务的居住区与娱乐区，而避难所其他深层空间完全被水泥填充。“幸运38（Lucky 38）”是新维加斯最富有魅力的谜团，尽管它的名字来源于轮盘赌上的数字，听上去比其他的任何一家赌场都更像是一家赌场，尽管它在夜晚的灯光比其他赌场更为明亮，但它并不营业——连生活在新维加斯的最年迈的老者也声称从来没有人类进入过幸运38，只有警卫机器人从它的大门进进出出，传递着它们的主人——同时也是整个新维加斯的主人，豪斯先生的意志。关于幸运38和豪斯先生，新维加斯内外有着无数个版本的传言，没有一条能够得到证实，也没人有勇气向幸运38的入口迈近一步，但这些传言构成了新维加斯传奇不可





5.幸运38——已停止营业，不对公众开放
6.猫王就是这里的一切——这里既是猫王的学校，也是猫王的神庙。猫王曾改变了美国几代人的人生，而且这几代人不会介意他在几代人之后还能改变更多人的人生



7.荆棘斗兽场的女主人赤色露西，没人知道她与变异生物沟通的奥秘

分割的一部分。

【参考“人物与势力”篇“三大家族”条目】

传奇和名声对于新维加斯而言并不完全是好事：视之为归宿的人越多，就意味着想占领这里的人越多。尽管迫于警卫机器人的战斗力，至今尚未有人质疑过维加斯的归属权问题，但对于这座城市的主人而言，外忧内患在核战爆发前后从未终止过：新加州共和国(New California Republic)已经将战线延伸到了曾经的内华达州境内，新维加斯成为了他们漫长的补给线的一部分，不断增援的驻军似乎意味着这里距离“共和国未来的领土”已经不远了，而在科罗拉多河以东，凯撒的军团正在磨刀霍霍，准备夺下胡佛大坝并进一步将新维加斯变成军团的大本营——也许是首都，也许是兵营，也许只是一个贩卖奴隶的集散地……经营赌场的三大家族对于向豪斯先生支付租金和服从于机器人的管制这一现实的不满已经持续多年，他们在豪斯先生的监控范围之外谋划着各自的阴谋——对于新维加斯和整个莫哈维废土而言，2281年注定是要发生剧变的一年，而对于即将踏上这片土地旅途的游客和冒险者而言，这个时期的这个地点拥有比往常更多的机遇和危险。

【参考 “人物与势力”篇“新加州共和国”与“凯撒军团”条目】

善泉镇（Goodsprings）

莫哈维沙漠曾经属于地球上最顽强的生命，这点在核弹落下之后也没有什么变化，善泉镇就像沙漠中顽强的植物



8.善泉镇的医生米切尔（Mitchell），他乐于救助每个落难的路人——只是很少有人路过这里，而落难者要比路人更为少见

9、10.虽然看上去残破不堪，但镇上的百货商店建筑确实是来自战前时期的遗产——这是它在战前时期的照片

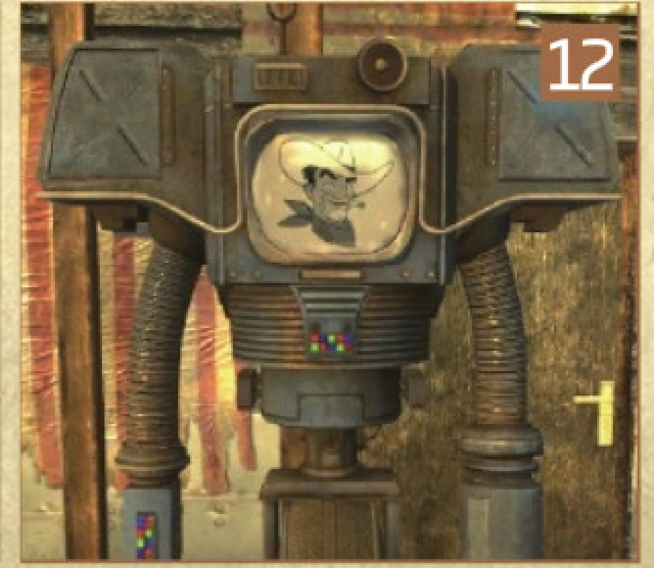
11.至于善泉镇的酒吧——它的历史甚至可以追溯到1913年

12.最近，一个自称为维克多（Victor）的警卫机器人来到了镇子，因为表现得非常友善，而且不偷不抢不吃不喝，镇民并没有对它怀有敌意，但没人知道他来这里的目的





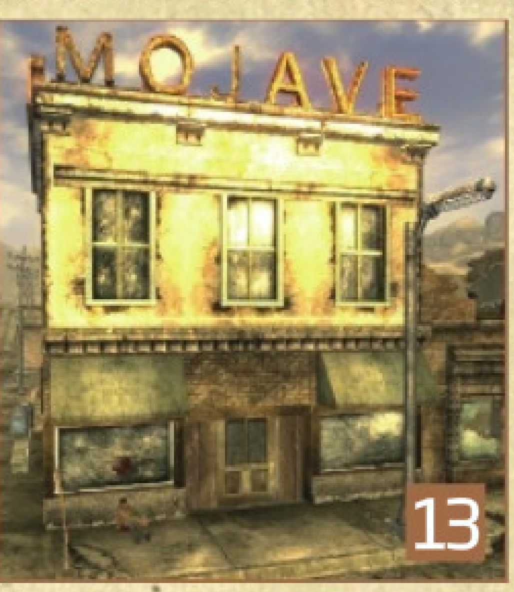




13.莫哈维快递公司总部“大厦”，虽然有些穷酸，但物流产业的存在本身就已经是个奇迹了，你还能指望什么呢？

14.那些财富不足以在新维加斯商业街消费的旅行者，会选择来这里的赌场过把瘾

15.战前的普利姆，以赌场和过山车而著名。尽管过山车的轨道一直保存到了近3个世纪之后，但过山车已经失去了踪影







一样，依靠着一点水源与烈日和风沙抗争。如镇名的字面意思所言，这里有着纯净的水源——废土上最奢侈的消耗品之一，足以自给自足地应用于农业和畜牧业，并确保平静的生活——废土上最奢侈的希望之一。这就是居民定居于这个不起眼的镇子的理由。在废土上，保持低调就像保持潜行一样值得鼓励，而至今没有遭到匪帮的袭击的善泉镇堪称是低调的典范——除了路过的商队之外，几乎没有什么人知道这里的存在。没有存在感并不意味着这里的住民排外，淳朴的镇民们算不上热情好客，但他们也不会拒绝向荒野中的遇难者伸出援手——尽管这可能意味着一些麻烦。最近，几个自称为“火药帮（Powder Gang）”组织的成员瞄上了这个一直处于平静中的镇子，声称镇民窝藏了他们追杀的目标，频频威胁要炸掉烧光整个镇子，双方僵持下的平衡随时有可能被打破，但比起这些，频频出没在水源附近的变种蜥蜴更能威胁到镇民的安全。

作为I-15州际公路贸易路线上的一站，善泉镇在核战后甚至要比核战前更热闹——甚至更富饶。历史记录表明，这个存在了数百年之久的镇子在战前曾是作为内华达州旅游景点之一的“鬼镇（Ghost Town）”，早已因周边矿井开采殆尽而被荒弃，镇上的酒吧和百货商店的建筑在数百年的风沙袭击下仍然得以幸存，数百年前的鬼镇探险家们肯定想象不到这个地方会在核战后以原本的面貌重生于废土之上。

【参考“人物与势力”篇“火药帮”条目】

普利姆（Primm）

普利姆镇成立于公元1996年，镇名源于它的建立者，当地的赌场老板Ernest Jay Primm，早在战前，镇子的经济来源就是三家赌场——对照着如今新维加斯商业街的模

样，你可以将战前的它想象为一个山寨版的小维加斯。它很幸运地没有被核弹击中，除了钢筋混凝铁建筑和发光的霓虹灯之外，连过山车的轨道都仍然保存完好——当然，再也没有过山车可坐了。如今，这里仍然以赌场的生意作为支柱产业，此外，贯穿整个莫哈维废土的物流线路核心也位于此地：莫哈维快递公司（Mojave Express），这一存在就像是不动刀兵的佣兵组织，虽然在废土上艰难求生的人们通常没有把自己的财产送给远方的什么人的意图，但偶尔还是有些雇主会找上门来提些奇怪的要求。不管怎么说，他们支付的酬金已经足以维持邮政系统的运转了。

这里的日子过得不算太平，也许是因为赌场和酒店的霓虹灯招牌在夜间显得过于高大和耀眼了——几乎每个匪帮都会产生来这里捞一笔的念头，生活在这里的镇民认为自己有能力保护镇子，并因此拒绝了新加州共和国的“协助”，共和国曾试图将这里纳入他们的版图，但由于连年的战事与兵员补给紧张等问题，他们最终还是做出了妥协，对镇民的意愿表示了“尊重”，共和国的双头熊旗帜并没有插到镇中央。但镇子无穷无尽的危机似乎不会因逃离了双头熊捕猎的视线而终结。一些镇民认为新加州共和国在镇子东北方建立的“惩教设施（NCR Correctional Facility）”，即关押犯人的监狱离镇子过近，又疏于管理，但镇民的意见并不能说服共和国军队改变现状，也许这一安全隐患的潜在危害不仅限于会让当地居民焦虑并失眠。

诺瓦克（Novac）

诺瓦克这个镇名源自战后罕见的幽默感——当地的汽车旅馆竖在室外的招牌上原本写着“客满（No Vacancy）”，但百年来的风沙侵蚀了排在后面的四个字母。以这一风格命名的镇子还有位于华盛顿特区废土周边地区一座断桥上的艾瑞福（Arefu）——因为附近路标上的“当心（Careful）”丢掉了首字母和尾字母。可以确定的是：核战后，这里的汽车旅馆几乎就没再出现过客满的情况，这里没有什么像样的产业可言——因为旅游业和提供住宿在这个年代很难形成什么产业。诺瓦克的旅游业——如果可以算是旅游业的话，是以镇中那座巨大的恐龙雕塑为基础建立起来的，这个几层楼高的恐龙看上去就像是每个孩子都会满地打滚想要搬回家的那种——父母们总会拗不过孩子的撒娇，并带孩子进去游览一番，合张影，最后再买上一包纪念品……嘿，200年多前，这一幕大概经常在恐龙周围上演，但不幸的是，自核战爆发后的200多年来，几乎没有父母会带着孩子在废土上旅行观光了。现在定居于此地的多是厌倦了废土上种种争端与战争的士兵，但战争从未改变过，即使是在诺瓦克。退役于加州共和国第一侦查营的王牌狙击手克雷格·布恩（Craig Boone）和曼尼·瓦格斯（Manny Vargas）昼夜轮替在恐龙雕塑顶端的嘴部值班，狙杀敢于靠近此地的凯撒军团士兵，一位退役的老游骑兵安迪（Andy）带着一身的伤痕和卓越的战功在此安享晚年，这里有老兵、医生、商人、说话故弄玄虚的疯子……几乎每个人都小心翼翼地隐藏着自己的过去，也许是关于战争和杀戮的过去，也许是关于罪恶生涯的过去，也许是关于痛彻心扉的经历的过去，每个人都安静地过着自己的生活，在狭小的生存空间内尽可能互不干涉。很难想象，除了废土上的这个镇子，还有什么能让这样的人们聚在一起。



16.旅馆门口残缺的“客满”标识牌，就是镇名诺瓦克的由来
17.这只霸王龙的名字叫Dinky，它曾是诺瓦克的著名景点——就算如今已经失去了吸引力，也能告诉路过的人“这儿有个镇子”
18.布恩和他的战友曼尼
19.游骑兵老将安迪，因一身的伤痕而不得不退役，但仍然身怀绝技
20.旅馆老板，镇上唯一一个拥有保险柜的人









只保持最低限度交流的人际关系让诺瓦克的气氛变得相当诡异，除了那些长期定居于此的人之外，偶尔还会有旅客来此投宿，除了总是热情接待旅客的旅店老板，这里的居民通常不会关心旅客的来历和去向——是踏上了旅途还是神秘失踪，对他们而言没有什么区别。一些商队声称自己的雇员在镇上住宿后就与商队失去了联系，在这样的事情不止一次发生之后，关于这个镇子里有人与凯撒军团做着贩卖奴隶的贸易的传言开始沿着商队的路线传播开来，尽管全体镇民一致表示这一说法是无稽之谈，但几个月前，克雷格·布恩怀有身孕的妻子卡拉（Carla）的神秘失踪让他们意识到了这个传言内容为真的可能性。在苦泉镇射杀老弱妇孺的经历曾是布恩挥之不去的恶梦，妻子卡拉的安慰是他唯一的救赎。妻子失踪后，根据之前听到的传言所提供的线索，布恩凭借杰出的军事能力独闯凯撒军团的领地搜寻妻子的下落，透过他的狙击枪瞄准镜，他在数百名军团士兵驻扎的营地中发现了被贩为奴隶的妻子，在悔恨、愤怒与绝望中，布恩扣动了扳机，终结了妻子和未出世的孩子作为奴隶的悲惨命运。重返诺瓦克的布恩变得更加沉默寡言，他对自己的所见所为只字不提，警惕地审视着周围每个人的一举一动，试图找到证据并用复仇的烈火将奴隶贩子焚烧殆尽。

苦泉镇（Bitter Springs）

苦泉不是一个能带来好运的名字，这里曾经的住民

以鲜血与生命为代价告别了这个聚居地——三年前，在这里发生的暴行的真相至今仍与数百名老弱妇孺的尸体一起被埋葬在山谷中，大屠杀的凶手——新加州共和国军队在掩埋尸体与真相之后，将这个地方占领并作为遍布莫哈维各地的军事基地之一，而暴行的受害者，"大可汗（Great Khans）"，则带着残兵败将以及对新加州共和国刻骨铭心的憎恨撤退并定居在了生存条件空前恶劣的红岩峡谷（Red Rock Canyon）。

在新加州共和国向新维加斯和胡佛大坝进军的途中，大可汗是他们遭遇到的众多敌人之一，无论是武器、装备还是人数、补给都占有压倒性优势的共和国军队很快就将大可汗驱赶到了山谷中的苦泉镇：这里的地形易守难攻，但同时也意味着一旦遭到攻陷便无路可逃。共和国军队的指挥者认为这是大可汗的指挥中心，调派了大队人马攻占此地，当前线的士兵发现这里只是大可汗的妇女、儿童和老人修养生息的居住地时，一切都晚了，在四散奔逃的人群汇集到唯一的出口时，军队指挥官对把守要道的部队下达的命令是"开火，直到子弹用尽"。

参与这次行动的士兵没有违抗命令，于1890年发生于伤膝谷(Wounded Knee)的美国军队对印第安部落的大屠杀在2278年再次重现于苦泉镇，"拯救莫哈维"和"为了美利坚"一样，成为了掩盖一切罪行的口号。这次"战争"的影响不仅仅是让大可汗部落折戟沉沙、元气大伤，也给大量参与此次行动的士兵造成了难以修复的精神创伤，一些精锐士兵因此退出了军队，余生都在谴责自己亲手犯下的罪行。但对军队和新加州共和国的高层而言，这只是一次大获全胜，而军队总是需要为胜利付出一些必要的代价的。

无论如何，势力日渐衰微的大可汗部落已经无法夺回这片土地，双头熊的旗帜高高飘扬在苦泉镇的上空，作为新加州共和国军事军事据点的苦泉镇和每个据点一样，饱受缺乏兵力支援和物资补给之苦，对于驻守于此地的士兵而言，更糟糕的是在群山之中隐藏着一位疯狂的复仇者——一位在屠杀中失去了妻子与孩子的大可汗部落成员，他居高临下，利用地形隐蔽自己，狙杀落单的士兵，像复仇的冤魂一样盘踞在山谷上方。







21.大可汗是废土上众多过着游牧民族生活的社群之一，在他们强盛的时期，也曾四处烧杀抢掠，但现在这支部落正在濒临毁灭的处境下艰难求生，除了对新加州共和国的仇恨之外，已经没有什么能够让他们恢复昔日的攻击性

22.竖在苦泉镇入口处的双头熊标记——现在这里已经是NCR的领土了

23.苦泉镇全貌，这里的土地曾被大可汗的老弱妇孺的鲜血染红，现在驻守于此地的共和国军队差不多一致否认屠杀事件曾经发生





24.想想看，如果阿基米德2号的遥控装置是这幅模样，且碰巧落到一个小孩手上……哦，谢天谢地，它已经不能正常工作了

25.阿基米德1号的发射效果——当然，这只是假想图

太阳神太阳能电站（Helios One）

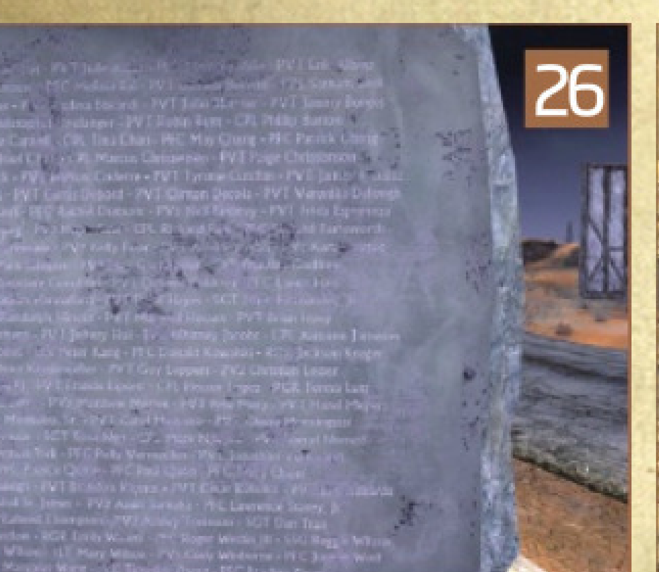
战前的人们似乎普遍认为古希腊神祇名字的时髦值比较高，在命名方面的美学与战后有着显著不同，比如我们已知的最时髦的一把动力战锤（Super Sledge）就被命名为"哦，宝贝儿(Oh,Baby)！"，而最时髦的一把激光手枪则直接以发射时发出的悦耳声音被命名为"Pew Pew"……好吧，话题回到以古希腊太阳神命名的赫利俄斯一号太阳能电站身上，它这是战前世界规模最大的能源集团——波塞冬（Poseidon，古希腊神话中的海神）的遗产之一，波塞冬集团几乎垄断了全世界的能源市场，从煤矿到石油，从太阳能到核能，美国本土一切与能源相关的设施几乎都在其控制之下，核战毁灭了整个世界，当然也包括这一集团，但是他们留下的遗产——作为纯粹的公益设施，而不再是敛财工具，数百年间一直在无人管理的情况下默默地造福着所有拥有从灯泡到终端机等电器的废土住民。莫哈维废土上的太阳能电站当然也不例外。一直对战前高科技设备有着狂热的收集癖的钢铁兄弟会凭借敏感的嗅觉率先进驻了此地并针对这一科技展开了研究工作，但新加州共和国的军队很快就注意到了此地的战略价值并迅速组织起了一场不计任何代价的进攻——当身穿动力装甲，手持各种重型能量武器的钢铁兄弟会成员发现自己正在逐渐被人海战术淹没时候，兄弟会莫哈维分部有限的成员数量已经无法承受战斗所造成的损失了，在撤退之前，他们让电站陷入了休眠状态，并且启动了内部的武装防卫系统，新加州共和国军队尽管"名义上"占领了这里，却碍于技术瓶颈，始终未能解除电厂的防卫系统，也

没能从休眠状态中唤醒发电与供电的控制装置。

在外界看来，多少年来，钢铁兄弟会为了恪守他们的原则，做出了很多无谓的牺牲，但他们在莫哈维废土上为了封印这个太阳能电站所作出的牺牲是绝对值得的——因为这个电厂从来就不是民用设施，设计和建造它的唯一目的就是为军方的秘密武器供电——阿基米德（Archimedes），该武器由地面的定位、操纵装置和位于外太空的激光发射装置构成，可以借该电厂所提供的电力从外太空向地面发动威力惊人的激光打击。尽管该武器只是处于实验阶段，还未投入实战就因为核战的爆发而终止开发，但光凭现有的威力就已经足以震慑废土上的任何势力，幸运的是阿基米德1号（Archimedes I）的发射坐标被锁定在电厂周围并无法进行调整，只能用于防卫，而理论上可以定位任何坐标并进行打击的阿基米德2号（Archimedes II）的定位与操纵装置已经遗失在茫茫废土之中了，没人知道它的造型特征和使用方法，如果某天阿基米德2号因为什么意外而被启动，那么每一位废土居民最好祈祷能够遥控它来一发的装置长得不会像小男孩最喜欢的玩具枪一样。

胡佛大坝（Hoover Dam）

谢天谢地，战后已经没有学校还在传授关于美国历史上民主党和共和党之间那些丑恶的政治勾当和愚蠢的意见分歧之类的历史知识了，不然新加州共和国的某些议员的所作所为可能会比现在更为恶劣。你知道么？胡佛大坝曾经被更名为博得大坝（Boulder Dam），而改名的原因仅仅是民主党人不喜欢共和党总统胡佛的名字。博得这个名字来自于大坝西边的博得市（Boulder City）。2277年，在新加州共和国与凯撒军团争夺大坝控制权的战争中，节节败退的共和国军队以一支游骑兵部队为饵，将凯撒的主力部队引进了布满炸药陷阱的博得市，最终这支部队在爆炸中与军团的主力同归于尽，整座城市城市也化为废墟，这些牺牲换回了共和国的胜利。但是凯撒不会放弃大坝——就像新加州共和国不会放弃大坝一样，横跨科罗拉多河的胡佛大坝的重要性对于任何试图立足于莫哈维废土上的势力而言都是至关重要的，独一无二的地理位置、充沛的电力供应和对上下游水源的控制……这是唯一一个重要性可以与新维加斯平起平坐的地方。







26.新加州共和国在博德市入口处竖起了一个纪念碑，上记录着每个在此牺牲的士兵的名字
27.博德市的废墟，这里埋葬了数以百计的共和国士兵与凯撒军团士兵
28.从战前时期一直留在胡佛大坝上的“欢迎”标示不是写给任何人看的——每一个占领这里的势力都不欢迎任何人的到来







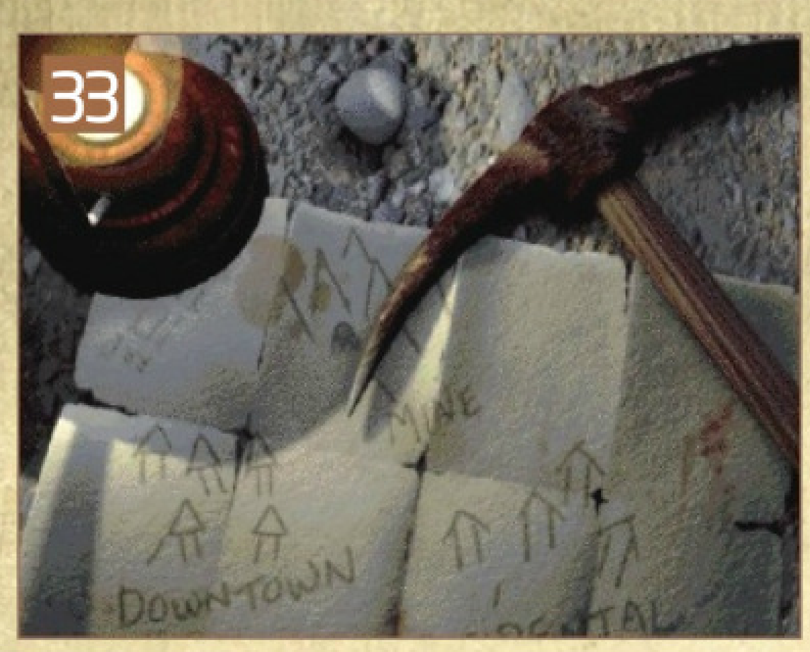


29.黑山所受到的核打击并没有摧毁广播设备，致命剂量的辐射让这里成为了超级变种人的乐园
30.雅各布镇——不要被镇民的外表吓坏，这里绿皮肤的居民对任何人都很友善——但是，注意不要长时间盯着蓝皮肤的家伙
31.乌托比萨的暴君塔比萨，不稳定的精神状态让她既是一个仍效忠于教主的杀人魔王，也是一个热恋中的女性……杀人魔王
32.在惊人的蛮力与猛兽般的战斗本能之下，莉莉只是一个牵挂着孙子的老祖母

黑山（Black Mountain）与雅各布镇（Jacobstown）

2185年夏季某天的正午时分，钢铁兄弟会的圣骑士雅各布遭遇了超级变种人（Super Mutant）马可世（Marcus），两人的遭遇战持续了好几天，最终两人放弃了战斗，成为了朋友，一起在废土上漫无目的地旅行，在旅途中不停地争论钢铁兄弟会与创造超级变种人的教主（Master）的信念孰是孰非，在漫长的旅途中，他们遇到了和他们一样厌倦战争的食尸鬼（Ghoul）、人类和超级变种人，钢铁兄弟会的动力装甲和超级变种人的坚实体格组成的队伍吸引了越来越多的人向他们寻求庇护，随着马克世和雅各布队伍的成员越来越多，他们最终决定不再游荡于废土之上，定居在了破碎丘（Broken Hills），2186年春季，雅各布告别了马克世踏上了新的旅途。短暂的相处并未让马克世忘记他们的友情， 2242年，马克世告别了西海岸，向东穿越群山，寻找从教主的束缚下解放的同胞们的踪迹，这一旅途持续了30余年，他成功找到了一批同族，并定居于莫

33.破碎丘曾经是结构非常简单的小矿镇，就算不同种族之间的矛盾得到缓解，它最终还是会因矿产资源的衰竭而毁灭
34.2185年，担任破碎丘镇长与警长的马克世
35.2281年，雅各布镇的镇长马克世（超级变种人的镇子不需要警长）到目前为止还没人知道超级变种人寿命的极限，从外表上看，他们似乎永远不会变老







哈维废土上的黑山（Black Mountain）。

黑山在战前曾是莫哈维沙漠中规模最大的无线电监测中心，而且是莫哈维废土上少数被核爆波及的地点之一，尽管大多数设备仍然保持完好，但致命的辐射让这里长时间荒无人烟，也没人敢于靠近这一区域。曾在破碎丘见证了不同种族之间相互歧视和迫害的马克世希望带领自己的同胞过上避世的生活，而这里对他而言再合适不过。

但好景不长，马克世很快意识到即使有同胞之谊，同族之间也无法避免冲突：教主创造了两类变种人：超级变种人与夜族（Nightkin），其中夜族被训练使用隐形小子（Stealth boy），长时间处于隐形立场中的经历对这些变种人的大脑造成了永久性的损伤，几乎所有的夜族都陷入了疯狂，而他队伍中的同胞也不例外——症状表现精神分裂症、侵略性强、偏执狂和妄想症，而且越是依赖隐形小子，症状就越严重，夜族的问题根源是他们本能地不想让自己被看到，但作为消费品的隐形小子不可能永远满足他们的需求，于是这些特别的瘾君子不可逆转地逐渐滑向失控的边缘。马克世无法说服队伍中夜族首领塔比萨（Tabitha）疯狂的念头，又不想对同胞动用武力，只能带上自己的追随者离开了黑山，在遥远的西北方的群山中建立了雅各布镇——这个镇名是为了纪念他的第一位人类朋友。

在驱逐马克世后，塔比萨在黑山宣布建立了乌托比萨国（State of Utobitha），乌托比萨的名字源自乌托邦（Utopia）与塔比萨名字的结合，从字面意思来看，塔比萨与马克世确实志同道合——他们都想建立属于变种人的理想国，只是马克世所构思的理想国并不是以“向每个进入视野中的人类开枪”为基础的。

有传言说塔比萨与一个名为朗达（Rhonda）助手机器人（Mr.Handy）坠入了爱河——如果你在足够接近黑山的地方收听过黑山广播电台播放的那些疯狂的对话内容（无论是足够接近黑山还是收听黑山广播电台，都可以算是疯狂的行为了），你大概也会产生这样疯狂的念头。还有传言表示朗达早已因故障而报废，塔比萨的疯狂正是因此才变得更为严重，黑山广播电台中那些对话的内容绝大部分是塔比萨精神分裂症状模拟的另一个人格——朗达的替代品，和塔比萨的对话，也就是塔比萨的自言自语。哦，这可真疯狂。

除非有什么使命感、正义感或是种族主义屠杀倾向驱使着你向黑山靠近，否则千万不要靠近黑山——如果你碰巧是一位超级变种人，或是夜族，并且认为攻击人类是件无聊的工作，我们建议你最好还是不要靠近黑山，雅各布镇比乌托比萨国更适合你。

如果马克世的追随者中不包括那些夜族，雅各布镇确实有成为理想国的潜力，对马克世而言，那些傻乎乎的绿皮肤同胞就像孩子一样，只要得到玩具就能满足——只是由于教主植根于他们基因中的洗脑信息，他们喜欢的玩具多半是指重型武器之类的东西。超级变种人完全信任马克世，如果马克世不让他们开火，他们就肯定不会开火，这样的雅各布镇不会惹上任何麻烦。但是夜族的存在让气氛变得焦虑、紧张，这些可怜的精神病患者很难压抑住疯狂的症状，他们唯一的愿望就是永远隐形下去，不让任何人的视线停留在自己身上。而作为消耗品中的奢侈品的隐形小子不可能满足他们的需求——况且，越是使用隐形小子，成瘾症状就越严重，马克世只能利用自己的威信半哄半劝地说服雅各布镇的夜族暂时放弃寻找和使用隐形小子，告诉他们只要坚持一段时间，就有可以有治疗他们症状的良方——或至少是可以让他们能隐形更长时间并没有副作用的的改良版隐形小子。

幸运的是，有着丰富医学知识和科研经验的亨利医生（Henry）和他颇有专业天赋的女助手克拉米缇（Calamity）也定居在雅各布镇，他们致力于寻求治愈夜族的方法。时隔多年，作为族群领袖的马克世再度回到了破碎丘般的人类、食尸鬼和超级变种人共存的社会中，而且这次还增加了夜族。每当听到夜族中表现得最为温和的莉莉（Lily）用粗声粗气的大嗓门说着像是祖母对孙子低语般和善的话，每当看到她像一位真正的奶奶一样张罗着饲养大角山羊（Big Horner）的杂务，马克世的决心都会越来越坚定：第一步，将所有的同胞从教主的束缚与魔咒中解放出来；第二步，让骨子里都是人类的各个种族和平相处，这就是他一生的奋斗目标。只有这样，在他与老朋友雅各布再会的那天，他才可以无愧于自己的长达数百年的寿命。



人物与势力

即使战火已经燃尽整个世界，在灰烬下残存的文明仍然要延续战争的火种，因相近的理念和生存环境相互吸引的人们联合在一起形成了不同的势力，不同的势力之间因为理念和生存环境的冲突而爆发战争……在人类文明数千年的岁月中，人物与势力一直在不停地变化，而战争，战争从未改变过。

豪斯先生（Mr. House）

无论是在战前还是战后，有关赌场的这条定律从未被打破："庄家永远是赢家（The House Always Wins）。"豪斯先生，正如他姓氏的这一重含义所意味的，正是整个新维加斯这座庞大的赌场中唯一的庄家。

无论是在战前还是战后，豪斯先生都是全美国最伟大的赢家之一，要知道，世界上曾有很多赚钱能力与豪斯先生不相上下的商业大亨，但他们都缺乏豪斯先生这般的远见卓识：在他们热衷于股票和资本运作的同时，豪斯先生正在为突破人工智能技术的瓶颈而钻研最尖端的科技；在他们沉迷于纸醉金迷的糜烂生活的同时，豪斯先生正在为即将降临在全人类头上的末日筹备他的私人反导弹系统，对任何一个眼中只有银行存款和股市收益数据的富豪而言，豪斯先生的所作所为只意味着偏执、疯狂和浪费，但是当豪斯先生利用自己的私人武装将解除了49颗射向莫哈维地区的核弹的威胁，又通过架设在幸运38赌场楼顶的激光反导系统拦截下了另外21颗的时候，他在商业方面的竞争对手和那些在财富方面可以与其平起平坐的富豪大多没能活着见证这位救世主的诞生。

罗伯特·埃德温·豪斯（Robert Edwin House）于2020年6月25日生于内华达州富有的机械工业巨头之家，他的双亲因一次蹊跷的事故而逝世，他很小就成了孤儿。尽管同父异母的兄弟安东尼·豪斯骗走了他父母的全部遗产，但豪斯还是进入了麻省理工学院。后来，他又在自己位于拉斯维加斯的家乡创建了RobCo实业公司。凭藉着豪斯出众的技术天赋和商业头脑，它很快成了世上最赚钱的公司之一。接下来，豪斯通过财富和权力控股了其他许多种类的业务，包括REPCONN航空航天公司，拉斯维加斯林荫大道旁的幸运38赌场酒店，以及被他贪婪的兄弟夺去的家族企业H&H机械公司。

豪斯先生的睿智在相当程度上源自他对数学模型的坚信不疑，他时常会基于全球当前的政治经济情况设计并运行数学模型，以此来预测未来的事件。到了2066年，这些预测使他得出了一个残酷的结论——整个世界将在15年内卷入一场核战争。更糟的是，他在军队内部的联系人告诉他，有77枚核弹已经瞄准了他心爱的拉斯维加斯。鉴于该信息和他的预测，豪斯开始着手进行一项秘密计划，以确保城市能在灾难中幸存，并让自己能活着看到战后的世界。他对与卫星连接的众多大型主机进行了编程，令射向莫哈维地区的核弹在战争中失效，同时还设计了一批大功率激光炮安置在幸运38的楼顶，以对付程序漏掉的导弹。为了自保，豪斯采取了同样极端的措施：将身体永久连接在一台极其精细的生命维持装置上来照料自己的生理需要，同时将通过一台超级电脑将大脑与他庞大的情报信息网络相连。从本质上讲，他已经变成了一种人脑机器人，幸运38和由警卫机器人组成的军队就是他的"身体"。

高效且务实的豪斯先生在进行这些工作的同时，就已

36.豪斯先生选择以电子屏幕上的这一形象示人——尽管如此，见过这张面孔的人屈指可数
37、38.即使是在战前时期，豪斯先生也曾是走在整个美利坚最前方的人物——威力无穷的"解放号（Liberty Prime）"战斗机器人也是他的作品
39.幸运38赌场既是豪斯的身体，也是豪斯的棺材与墓碑

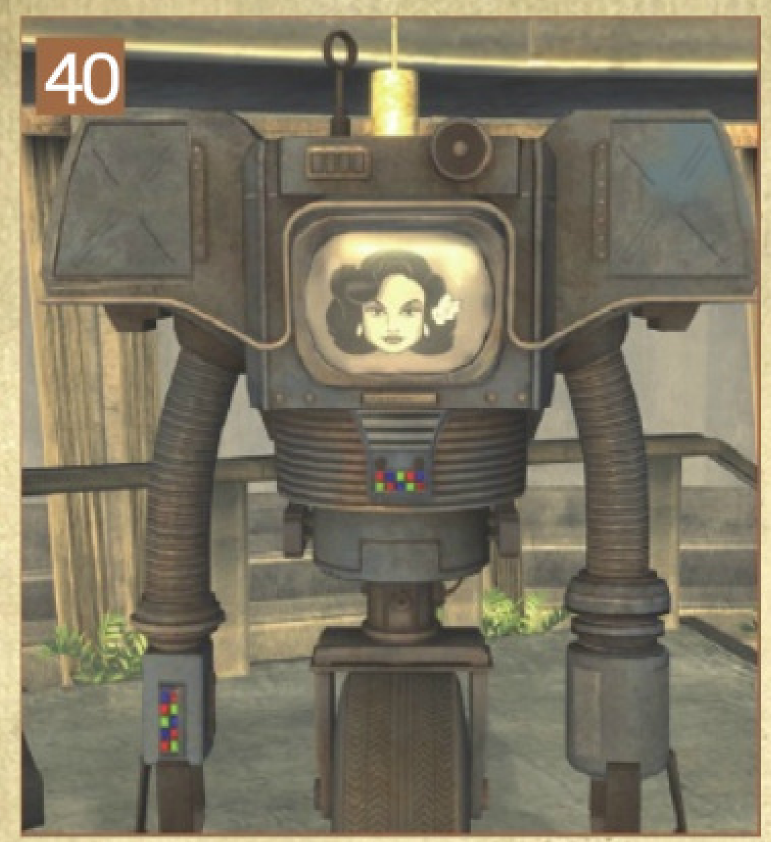

36


37


38


39

40.在漫长的时光中，豪斯并非不会感到孤独，他创作了数个用于派遣寂寞的人工智能，包括扮演他"女友"角色的珍妮（Jane），还有莫哈维废土上每个人都能收听到的"新维加斯电台"主持人"新维加斯先生（Mr.New Vegas）
41.豪斯先生的士兵，新维加斯秩序的守护者——警卫机器人
42.按照豪斯先生原本的计划，这些警卫机器人原本可以升级为更专业的士兵——只要有必要，随时可以变成纯粹的杀戮机器







经预见到人类依靠新维加斯经济实力进行重建的前景——至于他是否通过复杂的数学模型运算预见到瓶盖会取代美元成为货币这一结果，我们不得而知，但显而易见的是，豪斯先生的权力和经济手腕并未与他的货币财富一起打折，通过对新维加斯的悉心经营，今日的他就像昔日一样富有。迄今为止，豪斯先生根据每个数学模型对未来进行的预测都得到了证实，他对数学模型的坚信，成为了他的自信——豪斯自信可以在五十年内将人类送进太空，在一百年内创造出可以用来寻找未污染星球的太空殖民船。

豪斯对所有的民主政治终将失败坚信不疑，对他自己领导风格的描述是"仁慈的独裁"。他推论出自己是唯一有能力重建并完善世界的人，因为他的动机并非是追求权力、金钱或以任何形式被膜拜，他唯一的长期目标是维持对他永远热爱的城市的控制权，并在这里将群星展示给人类。

在完全归属于他的新维加斯中，豪斯"拥有"城市里所有的赌场，他之所以选择将幸运38之外的三家赌场租赁给了三个家族，是因为他认为人类比机器人更适合作为赌场的经营者和服务者——人类对豪斯手下那些警卫机器人的恐惧感会对挖掘新维加斯的商业潜力有着不利的影响。而且，根据他的计算，只要给那些家族足够的好处，他们就会像机器一样对他的意志完全服从。比起摧毁和奴役，豪斯更倾向于通过威逼和利诱的手段，利用人性的弱点操纵各个势力为他服务，凡是对他计划的阻碍，通常都会被金钱和武力解除威胁。

长生不死，远见卓识，拥有强力的武装机器人部队……尽管已经几乎摆脱了血肉之躯的桎梏，但豪斯毕竟仍然是人类，再缜密的筹备和计算也难免会有弱点和失误，当他最初决定进入生命维持装置并将一切托管给人工智能系统时，他意识到这个系统并不完善，并以重金向森尼韦尔市(Sunnyvale，组成硅谷的数个城市之一)下了订单，希望获得一个能够完善该系统的升级补丁，存储该升级补丁的设备被伪装为一枚白金筹码，于2077年10月22日完工并送往豪斯先生所在的拉斯维加斯幸运38赌场——不幸的是，10月23日，全球核战爆发，这枚筹码因此遗失于废土之上。

白金筹码是豪斯的计划中不可或缺的一部分，其内存储着电子防卫系统与激光防御网所使用操作系统的重要升级补丁，如果它能再提前20小时完成并送达幸运38，就不会有7颗漏网的核弹落在莫哈维沙漠上，而警卫机器人所装备的重型武器——像是火箭榴弹与发射器，也将不再是摆设，同时这一系统还将赋予机械士兵惊人的自我修复能力。更重要的是，它可以修正豪斯先生赖以生存、思考、通过安置在幸运38赌场内的设备操纵所有机械装置的系统。这一在战前得不到完善的系统在战后已经发生了多次崩溃，在得以重启并恢复至较早的稳定版本之前，豪斯甚至曾因某次故障而陷入了昏迷状态。

豪斯于2138年恢复了意识。在漫长的等待之后，当2274年警卫机器人军团遵豪斯之命从幸运38涌出时，他再次回到了世界舞台上——导致此事的直接因素是他发现新加州共和国的侦察兵到达了胡佛水坝。为了确立自己的统治权，他募集了居留在拉斯维加斯周边地区的三个部落（即后来三大家族）来协助重建新维加斯，并恰到好处地在新加州共和国先遣部队抵达城市时完成了重建工作。他以提供协作与确保商业街（The Strip）暂时独立的交换，豪斯签署了新维加斯条约，承诺协助共和国守卫胡佛水坝，并允许他们在新维加斯附近的麦卡伦机场部署指挥部。

两百多年以来，没人见过豪斯先生的真面目，他只通过警卫机器人与外界交流，关于他的传言大多只建立在想象的基础之上，然而即使是废土上最天马行空的想象力，也无法想象这位在莫哈维废土上拥有最强大的军队、最富有的财产、最精明的手腕的强者，只是一位身体极其衰老，必须将自己封闭在独立的生命保障系统内才能存活的活死人。如果位于幸运38赌场顶层的他的隔离室、庇护所、棺材因事故而开启，哪怕只有一秒，也意味着豪斯先生将在一年内死于外界污染。

当然，在豪斯先生为废土的未来所构想的诸多可能性之中也包括了他的死亡，经过缜密的计算，他认为自己只可能死于成功进入幸运38赌场、活着到达顶层并有足够的智力开启隔离室大门的入侵者之手——而避免此事发生的最直接有效的方法，就是不让任何人类进入幸运38号赌场的



43.幸运38赌场酒店内的总统套房——豪斯当然不住在里面，这里已经空出了200多年

大门，而这正是他在几百年来一直坚持的原则。按照豪斯先生的行事风格，他总是要尽可能为任何有可能发生的事做准备，而针对此事，他甚至为自己写好了遗书——尽管它看上去更像是一封并非由死者亲自写下的葬礼讣告。

罗伯特·埃德温·豪斯，新维加斯商业街的董事长、首席执行官、独资经营者，同时也是RobCo实业公司——战前价值数十亿美元的机器人技术与软件公司——的实业家、技术专家、创立者、董事长、首席执行官，已经过世，享年261岁（2020-2281）。

人们普遍认可豪斯先生是人类长期生存的唯一希望，他的离世很可能为全人类敲响了丧钟。

我们永远失去了豪斯先生有关人类长寿的知识。他在这方面知识上拥有相当的造诣，其深度和广度很可能如他所自称的一般："能填满好几本教科书"。他没有夸大。虽然并没有达成实际上的不朽目标，但请不要忘记，豪斯先生活到了261岁。有多少人能做到这点？我的意思是，你可以尝试挑战一下这个数字。

我们也永远失去了豪斯那非凡的性格与意志，卓越的远见和领导能力。经客观度量，拥有如此能力、能够将人类带向同等光明的未来的人物，在当前人口基数中出现的几率低于0.000112%。详细的计算方法过于复杂，在此省略。

性格与意志：生于2020年6月25日的豪斯，因其幼年时双亲死于一次意外事故而成了孤儿。虽然他的在继承权上受到了欺骗，但他还是进入了马萨诸塞州的知名学院就读，并于22岁生日时创立了RobCo实业公司。五年之内，它就成为了世界上最赚钱的企业之一。

远见：2065年时，豪斯确信核战争将很快摧毁这个星球。在作出了巨大的个人牺牲后，他开发的技术确保了拉斯维加斯城的完整。核战爆发当天，七十七枚核弹头对准了这座城市。而豪斯先生将它们全部击溃了。这是何等伟大的远见卓识啊！

领导能力：豪斯先生理所当然地从战争中活了下来，随后便招安了新维加斯的三大家族，洽谈了新维加斯条约，并重建了维加斯商业街。这些成就的效果立竿见影，它们都是豪斯人类技术复兴总体规划的一部分，没有这个计划，人类将无处可去，也无处可归。

/// 此讣告将随后修订完善。死亡年龄已设为自动更新。讣告简明地罗列了一些要点，但这也只不过是对牛弹琴而已。希望忘恩负义的家伙们永远没机会读到这些文字。天知道他们有几个人读过书！

凯撒与凯撒军团
(Caesar & Caesar's Legion)

2250年，24岁的凯撒正式宣布自己是罗马战神马尔斯(Mars)之子，并于5年后在亚利桑那州的弗拉戈斯塔夫市（Flagstaff）的废墟中建起了军团第一座首都。到了2274年，他麾下的军团已经征服了亚利桑那州北部、科罗拉多州西南部、新墨西哥州西部和犹他州西南部的绝大部分部落，成为了"86个部落的征服者"。凯撒军团所向披靡，未尝败绩，直至在胡佛水坝与新加州共和国的第一场战争。

没有什么能够阻止凯撒的威名远播，即使是一次战争的失败也不能，就算是曾经凭借一己之力摧毁整个英克雷基地的传奇人物，他的名声在莫哈维废土也远没有凯撒这般响亮。凯撒的军团就像是一个不知疲倦地制造奴役和恐惧的机器，向他视野中"亟待征服"的区域散播着令人丧失斗志的言论：残忍的刑罚、泯灭人性的虐俘方式、不留活口的屠杀……早在在战场上交战之前，军团就能通过你的战友和附近的居民等角色的口口相传，让你得知"如果自己战败"的下场。凯撒从未打算让自己的军团形象经营成"可敬的对手"，他需要的不是敌人的尊敬，而是敌人的恐惧：如果无法战胜凯撒的军团，自己就将死无葬身之地。这就是他试图向个敌人传递的信息。在他的征途上，罕见能够从战场上幸存的敌人——即使是在上一次胡佛大坝的控制权争夺战中获胜的新加州共和国，也是以同归于尽的方式逼退了凯撒的军团——博得市的爆炸和废墟对军团的名声没有任何负面影响，因为它是如此告诉所有新加州共和国的军人：这是与凯撒军团作战时取胜的唯一的方法，这一信息对于士兵士气的打击可想而知。

如今，废土之上已经没有人记得凯撒的真名实姓，他几乎真的成为了自己所声称的"战神之子"——如果没人记得他真正的父亲的死因的话。

凯撒生于2226年，他的家庭曾定居于洛杉矶市的废墟（在战后以"埋骨城-Boneyard"为名），2岁时，他的父亲被强盗杀害，他的母亲带着他踏上了长达3年的逃亡之路，直到2231年，母子二人终于找到了天启追随者（Followers of the Apocalypse）的庇护所。在那里，他得到了追随者的免费教育，并最终成为了该组织的正式成员——一名以人类学与语言学为专业的学者。虽然凯撒聪明且富有魅力，但他自恋而任性的性格并不是很受同龄人欢迎。自那时起，他就无法对天启追随者组织产生认同和归属



44.军团从最底层的士兵到最高阶的将军，全部是按照凯撒想象中的古罗马军队造型武装起来的









45.凯撒军团的旗帜——当你能看到这面旗帜的时候，往往意味着已经来不及逃走了

46.即使军团领袖的身份也不能掩盖凯撒曾作为一位博览群书的人类学与语言学学者的气质，长时间与蛮族相处并不能让他的精神得到满足。在内心深处，他仍然希望能有一位辩论对手，一位可以用拉丁语谈论哲学的交流对象

47.凯撒军团的军营，对于任何一个不是军团成员的人而言，这里就是他的地狱

48.将古罗马战车造型与后启示录时代科技相融合的军团战车设计方案，到目前为止还未投入实战

感，并认为这一组织的目的极为幼稚。

2246年，20岁的凯撒与天启追随者伙伴卡尔霍恩（Calhoun）一起被送往东方部落研究当地方言（事后凯撒认为这不过是在浪费时间）。他被派去与一名来自新迦南（New Canaan）的部落专家会面，这位专家，同时也是一位摩门教传教士，名叫约书亚·格雷厄姆（Joshua Graham）。他们加入了一个9人远征队，前往以前曾是美国亚利桑那州的区域探险。那里简陋的生活条件使凯撒深感厌恶，他歧视地认为部落成员低劣且毫无道德。探险队在远征期间发现了一个贮藏处，其内储存着各种古代罗马相关的书籍。虽然凯撒对古代历史的基础知识已有所了解，这些书的细节仍然为他进一步提供了事实。首先是《罗马帝国衰亡史》（The History of the Decline and Fall of the Roman Empire），然后是尤利乌斯·凯撒自著的、记录其军事征服生涯的《高卢战记》（Commentarii），它们改变了凯撒的一生，更是他宏伟计划的起点。他计划以《高卢战记》为蓝图——毕竟不识字的部族不会知道他并不是凯撒本人，也不会明白他的“罗马”只不过对是一个已逝文明的仿制。

2247年的某一天，格雷厄姆、卡尔霍恩和凯撒被黑脚（Blackfoot）部落绑架。当时该部落正与周边的七个部落进行一场必输无疑的战争。由于不愿意与他们玉石俱焚，凯撒不顾同伴的反对，将自己所掌握的战争技艺教给了这些看起来明显缺乏相关知识的部落成员。他将枪支维护、战术运用、制造炸药等知识教导给了他们，还指导他们对敌人采取分而治之、各个击破的战略。凯撒很快就给部落成员留下了深刻的印象，并最终被他们奉为领袖。凯撒很快就向周遭部落推出了全面战争的概念——他认为虽然部落彼此之间总是在不断地爆发小规模争斗，但那只不过是些“战争游戏”而已，他们从未见识过真正残酷与野蛮的战争。在击溃最弱的敌人之后，他们挑选体格健壮的幸存者作为奴隶，包括妇女与孩童在内的剩余俘虏则被凯撒下令屠杀，死者的尸骨堆积如山。在遭遇下一个部落时，他们带了一个使者回来目睹了这场大屠杀。即使是对废土而言，全面战争也是个全新而恐怖的概念，凯撒奉行的这一部落土著们前所未闻的战略最终形成了军团策略理念的核心。

令人惊讶的是，约书亚·格雷厄姆决定加入凯撒并成为他的左右手，他就是如今的马尔佩斯·莱盖特（Malpais Legate，Legate为古罗马将军之意）。卡尔霍恩被遣送回天启追随者组织报告相关情况，其他六名探险队员则被这位自封的皇帝下令诛杀。脱胎自部落、奉行“不降即死”原则的凯撒军团最终成型。凯撒之所以用罗马帝国的概念来塑造军团，是因为他认为后启示录世界的现状与其是类同的。罗马帝国对于被征服者在意识形态上的吸收同化也吸引着他将摧毁“部落”的身份作为军团长期战略的一个关键性目标。凯撒的计划是抹去他们的个人身份，代之以单一的整体文化：个体若离开其所服役的军团就毫无价值，要不惜一切的代价实现长期的稳定。

在凯撒看来，新加州共和国是迄今为止唯一一个自己的名号相配的对手，围绕着胡佛大坝展开的战争与书中记载的历史有着惊人的相似之处：两千多年前，那位与己同名的尤利乌斯·凯撒正是在征服高卢部落之后横渡卢比孔河并最终夺取罗马政权的。同样，2077年的凯撒已经征服了东方的众多部落，如今也即将横穿科罗拉多河，给西方世界——以及新加州共和国带来势不可挡的征服。

在成功地摧毁新加州共和国主要防御工事之一的亚拉德什要塞（Fort Aradesh）之后，马尔佩斯·莱盖特命令军团朝着位于胡佛水坝的敌军部队行进，试图占据战略优势并渡河。之后发生在胡佛水坝的第一战众所周知。起初莱盖特·格雷厄姆占了上风，他将NCR的防线压后，并带领军队越过了水坝。包括第一侦察营（the 1st Recon Battalion）与新加州游骑兵成员在内的部队向西战术撤退进了博得市（Boulder City），并利用自己非凡的狙击技能不断刺杀军团军官，如百夫长（Centurions）与十夫长（Decanii）。格雷厄姆无法适应这一新策略，只好命令军团士兵追击游骑兵，全然不知敌军早已在城中布设了陷阱。

栏目编辑/张帆/zhangfan@popsoft.com.cn 美术编辑/Tingting

当军团进入城市后，作为诱饵的部队便引爆了炸药，通过自我牺牲给军团部队造成了严重的伤亡，削弱了他们的进攻能力。随后新加州共和国军队发起了反击，并最终将军团沿原路赶回了水坝东侧。莱盖特的失败激怒了凯撒，决定对他杀一儆百。于是浑身沥青的约书亚·格雷厄姆被禁卫军点火后扔进了遍布变异生物的科罗拉多大峡谷。

奇怪的是，尽管格雷厄姆这个名字在军团内部早已被禁止谈及，但是在这次处刑之后，一些地方的涂鸦——明显是出自军团成员之手，却出现了约书亚·格雷厄姆的真名，涂鸦的文字内容包括“约书亚·格雷厄姆还活着！”“被焚烧的人仍在行走着”“新迦南到底是在什么地方？”被处决的将军化作复仇冤魂的传言在军团中以惊人的速度传播着，有消息说凯撒已经派遣斥候去调查相关的信息，毫无疑问，对于这位奉经典为教条的皇帝而言，一些无法与书中记载相吻合的事迹足以让他感到恐惧。

除了军事上的失败，凯撒最为害怕的就是自己骗局败露。除了最值得信赖的人之外，军团的大多数成员对于军团文化源自古罗马书籍一事并不知情，他们相信凯撒所作所为都是战神亲自授意与他的。持异议者均被视为最为严重的亵渎。就算一些新奴隶对此有所怀疑，他们也并不会选择大力宣扬，而他们的孩子也被凯撒的女祭司从父母身边带走洗脑。私下里，凯撒并不觉得自己像一位真正的罗马皇帝，这些松散的蛮族令他感觉自己仍然只是个野蛮的高卢国王。凯撒认为若能占据新维加斯，就能将自己的军团转变为合法的国家，通过自己的“罗马城”将其从游牧军队转变为真正的帝国：一个军国主义、家族作风、帝国主义、专制独裁、文化同质的帝国，一个其统治者将拥有无可争议权力的“罗马盛世”，永远不会再被倾覆。他在新加州共和国的国境内发现了自己的迦太基。

凯撒认为新加州共和国只是旧世界的腐败产物，它终将因重复同样的错误而灭亡。他将其视为尤利乌斯·凯撒夺取政权之前的罗马共和国：官僚主义盛行，腐败根深蒂固，参议院勾心斗角，人民充满贪婪私欲。它是军团的对立面，变革的催化剂……两者的冲突生死攸关，这不仅是由于军团的未来战略，也是因为理念上的本质抵触：这是他意识形态上的首要敌人，也是最能测试军团实力的考验。

在凯撒看来，新加州共和国并没有解决废土问题的长期规划——核弹重置了人类文明的进程，重建新世界的时机已经到来。他认为共和国被“所谓的”民主所累，几乎终身统治共和国的第一位总统坦蒂（Tandi）在位期间才是共和国最为强盛的时刻，在她统治期间，参议院从来不敢对她表示什么异议。在儿童时期，凯撒所接受的教育让他对她怀有敬意，他那时就发现比起选举出的官员的身份，她更像是一位女王，而这正是新文明所需要的中央集权模式。

新加州共和国
(New California Republic)

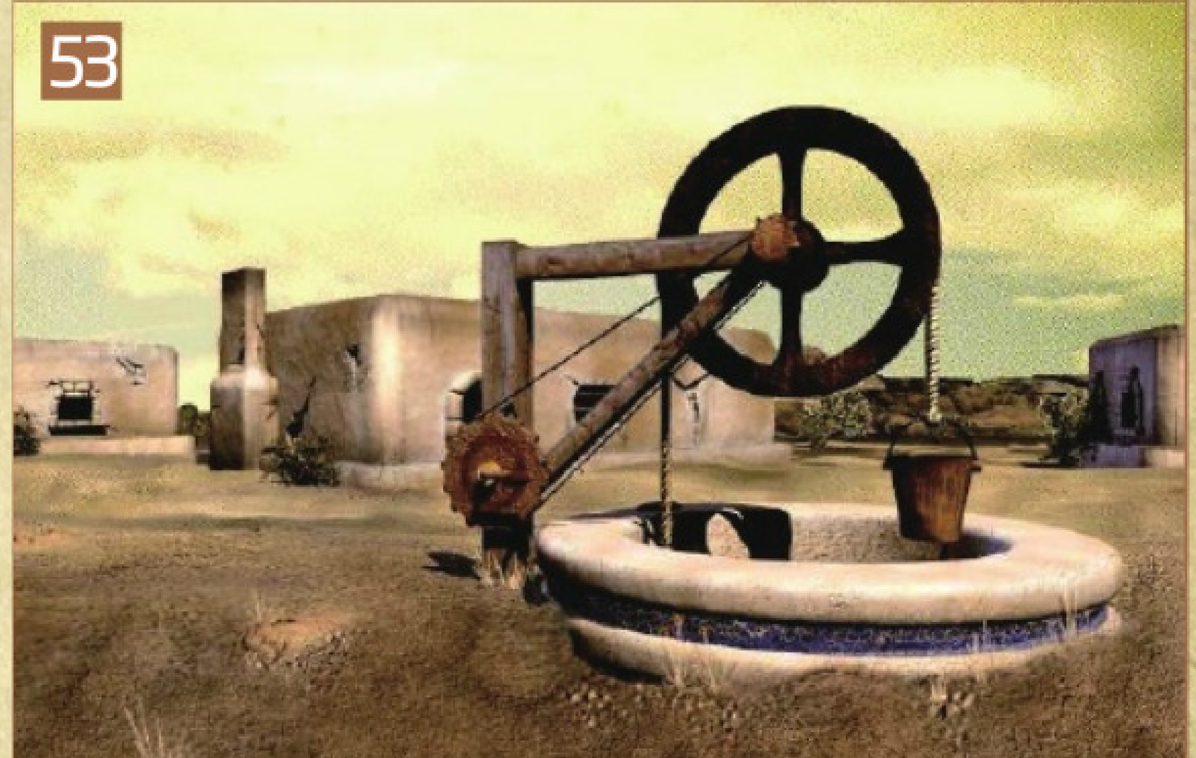
作为核战后在美国境内重建的最强大的势力之一，新加州共和国在今日的面貌远比战后的影子政府英克雷（Enclave）更像是战前美国政府的化身。它不仅仅是诞生于一次奇迹——自2186年，双头熊的旗帜第一次飘扬在废土之上起，他的存在本身就是一场在发生之后仍然持续不断的奇迹。据说在核战爆发前，美国公民大多会唱一首名为“神佑美国（God Bless America）”的歌曲，而如今，众所周知，已经没有什么美利坚合众国了。在废土上竖起的越来越多的双头熊旗帜也许能够证明，神已经改变了主意，现在它开始保佑新加州共和国了。

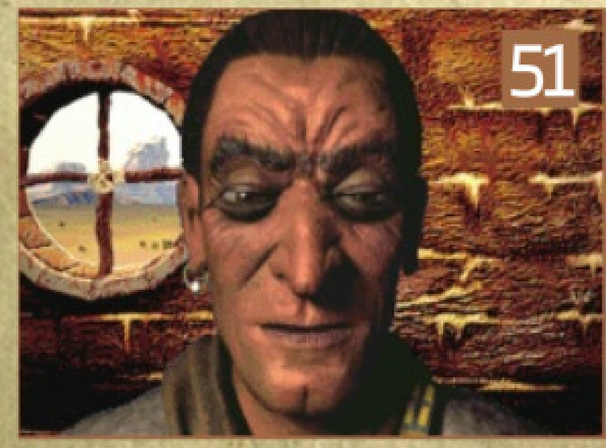
新加州共和国的首都是它的起源之地——沙漠中的绿洲，沙荫镇（Shady Sands），它是由一部分离开15号避难所的住民利用伊甸园创造器（Garden of Eden Creation Kit，G.E.C.K.）建立的社区，诞生于2142年。这个多灾多难的镇子曾一度在盗匪与变种生物的威胁下濒临毁灭，在最危急的时刻，一位来自13号避难所的英雄拯救了它，保卫了镇民的安全并消灭了周边所有的威胁。在那之后，它以惊人的速度发展壮大——水源、食物、科技、庇护……一切能够吸引人们定居的要素在这里应有尽有。很快，它的规模就已经从“镇”扩大到了“市”，而在废土之上，每一寸废土都是天然的国境线，每一个城市都可以成为一个国家。

新加州共和国一直铭记着来自13号避难所的英雄的援助，第一任总统，阿拉德什（Aradesh）和共和国军队——新加州游骑兵（New California Rangers）的建立者赛斯













49.2161年，16岁的坦蒂
50.2241年，96岁的共和国总统坦蒂
51.共和国第一任总统阿拉德什，坦蒂的父亲
52.现任共和国总统艾伦·金波（Aaron Kimball）
53.沙荫镇，新加州共和国的起点
54.来自13号避难所的英雄最终没有成为13号避难所的英雄，但这位英雄对沙荫镇的援助改变了整个废土









55.由新加州共和国政府发行的100元纸币，纸币中心的人物是共和国第二任总统坦蒂
56.新加州共和国军队的基本装备，并未针对莫哈维沙漠的气候做特别的调整
57.新加州共和国的国旗，以战前加州州旗为基础创作——既然牛可以变异出两个头，为什么熊不可以？
58.游骑兵——新加州共和国的最精锐的部队

（Seth）在建国后曾数次前往13号避难所寻找恩人的踪迹，直到他们在一次旅途中失去了音信。坦蒂（Tandi），阿拉德什的女儿，继承了共和国总统的职位，并成为了23世纪最有影响力的杰出人物之一。

在坦蒂总统的统治下，新加州共和国势力迅速扩张，她杰出的政治和商业谋略让共和国迅速垄断了周边地区的双头牛贸易，并借此吸收了周边的聚居地作为共和国的“州（State）”，甚至开始借助丰富的黄金储备发行铸币以取代瓶盖作为西海岸地区的流通货币。这一时期的新加州共和国一直以和平的方式扩张领土，虽然也曾动用通过雇佣新里诺的黑帮势力威胁地下掩体市（Vault City），并借“保护”的名义占领该地的肮脏手段，但在共和国扩大版图的过程中，直到2242年，一直没有发生过大规模的战争。

2242年，由于钢铁兄弟会打算不惜一切代价从共和国境内“回收”所有的先进科技设施，新加州共和国与钢铁兄弟会宣战。在这场持续数年的战争中，尽管每场战役都是以钢铁兄弟会的胜利而告终（钢铁兄弟会的战果包括摧毁了共和国的黄金储备，迫使共和国发行纸钞以取代之前的铸币），但最终新加州共和国还是以人海战术逼退了兄弟会并获得了胜利。在这之后的数十年间，统一了美国西南部的新加州共和国开始向东进军，斥候部队于2274年到达莫哈维地区的胡佛大坝。

坦蒂总统没能看到双头熊旗帜插在胡佛大坝上的那天，她于2248年去世，享年103岁，连任13届并持续52年担任共和国总统，直至百岁高龄还坚持执政。尽管这会让人对共和国的民主制度产生怀疑，但没人能够质疑是坦蒂的执政为共和国带来了强盛。可以用四个字概括她的政治生涯：未尝一败。

共和国并没有因为第二任总统的过世而走上下坡路，尽管由于战线过长、补给艰难等原因，版图扩张的速度有所减缓，但双头熊的旗帜仍飘扬在西海岸以东的废土上。在莫哈维地区，共和国军队行进的步伐缓慢、踉跄，但从未停止——直到他们在胡佛大坝以东，科罗拉多河沿岸遭遇到凯撒的军团。

如今，新加州共和国的在莫哈维废土的军队正同时与名为“大可汗”的部落、被称为“魔鬼（Fiends）”的匪帮和凯撒军团作战，士兵们同时面对着被憎恨的怒火焚烧的复仇恶鬼、泯灭人性的杀人狂魔和散播恐惧的战争机器，同时还要忍受莫哈维的烈日、风沙和昼夜温差，以及医疗物资和兵员的缺乏……即使是最精锐的游骑兵部队，也无法在这种环境中保持高昂的士气，事实上，位于莫哈维地区的绝大多数新加州共和国营地的军队士气都已经跌至了谷底——除了那些驻守在新维加斯商业街附近，被灯红酒绿的糜烂生活腐化的士兵。如果不是让他们的敌人遭受到了比他们所受到的更为严重的打击，他们随时可能在一次反击中一败涂地。军队试图通过向占领区域内的居民和商人收取沉重的赋税以弥补莫哈维地区脆弱的补给线带来的不利影响，但收效甚微。

最近，大部分军营在无线电通讯中收到了一些奇怪的战斗报告，其中令人不安的内容包括大可汗部落开始驯养死亡爪并投入战斗、超级变种人开始频频有组织地进攻共和国士兵……这些足以让士气崩溃的信息开始在军队中传播开来，奇怪的是，战报所反映的情况并不属实，一些军官认为这是敌人瓦解军队士气的阴谋，但思乡的士兵可能更倾向于认为这是军队内部厌战人士想以这种方式说服高层撤出这一区域。

迄今为止，在莫哈维废土上的军事组织中，新加州共和国是豪斯先生选择的唯一盟友，但这并不意味着豪斯打算将自己的领土与共和国分享。在他的数学模型中，以民主政治为特性的新加州共和国正在为自己的溃败拉开帷幕——官僚腐败、选举舞弊……它不但继承了美国愚蠢的扩张理念，还继承了同样愚蠢的政治制度和弊病，豪斯不会承认共和国对这片土地的所有权，目前他与共和国军队相互利用的局面只是权宜之计，一旦他拥有足够的实力对抗凯撒军团，就会毫不犹豫地将共和国的军队驱逐出境。

火药帮（Powder Gang）

新加州共和国的军队每占领一片区域，首先需要考虑的问题就是如何补给，其次就是如何安置罪犯——如果没有一个合适的地方作为监狱，他们就要用枪指着这些犯人一起行军，当然，犯人在某些情况下能够起到积极作用：例如充当修复道路和铁路线的苦力，但是在大多数情况下——其是当这些犯人被以极高的密度关押在一起，而且缺乏警力管制的情况下，这些人除了浪费物资之外，还会制造规模惊人的混乱：例如暴动和越狱。新加州共和国惩教设施（NCR Correctional Facility）作为莫哈维地区规模最大的监狱，就在不久前陷入了规模惊人的混乱，这个监狱最终成为了罪犯们的据点，除了少数沦为盗匪的逃犯（事实上他们当中的绝大多数人就是盗匪出身），大多数犯人都加入了一个名为



59.如果你在路上看到穿着这些带有“NCRCF”标记的监狱工作者制服的人在游荡，我们强烈建议你绕道而行——他们是杀光了原本穿着这些制服的人，才穿上这身制服的

60、**63.**充满野心，并且拥有与野心相称的幸运的本尼

61、**62.**白手套社交界的成员其实并不戴着白色的手套，他们最明显的特点是时刻戴着一张面具遮住自己的脸——关于这张面具的奥秘，他们守口如瓶，不过也许是因为它本身除了保持神秘感之外就没有什么奥秘可言



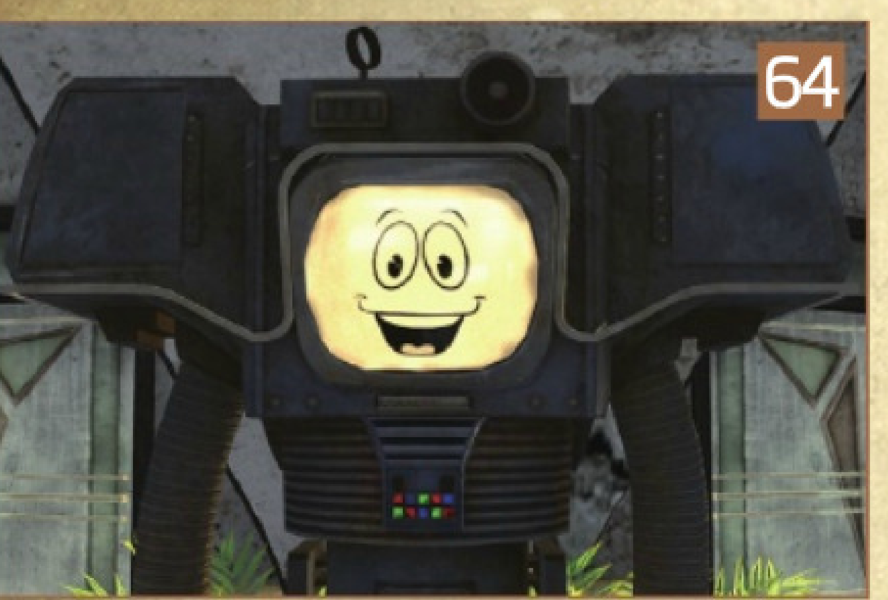
“火药帮”的帮派，这个帮派缺乏统一的信念和奋斗的目标，但并不缺乏打劫、勒索和制造土制炸药的知识，他们穿着曾属于监狱工作人员或保安的制服，随身携带着土制炸弹，有组织无纪律地沿着I-15州际公路游荡，过着没有未来的生活——他们当中有些人打算加入更大的匪帮寻求庇护，有些人打算向共和国军队自首保命，有些人只考虑找个地方干上一票，闹得越大越好……尽管这个帮派没有什么义气可言，但我们还是要在这里奉劝游客：除非他们当中有人用枪指着你或是把炸弹扔到了你脚边，否则最好还是将射杀火药帮成员的工作交给收拾自己烂摊子的新加州共和国军队。当然，如果新加州共和国在你心目中的形象要比起火药帮更恶劣，你也可以选择站到“敌人的敌人”这一边……

三大家族（Chairmen、Omertas、White Glove Society）

当你在新维加斯商业街的赌场中看到那些西装革履、大多数时候彬彬有礼的淑女绅士的时候，你可能很难接受到他们大多都曾是与废土上那些匪帮、犯罪集团无异的部落成员这一现实。

至尊（The Tops）赌场的经营者：“董事会主席（Chairmen）”，这个从曾在战前时期大红大紫的歌手法兰克·辛纳屈（Frank Sinatra）处继承了服装风格和名号“The Chairman of the Board”的家族，曾是一个处于废土社会底层的帮派；蛾摩拉（Gomorrah）赌场的经营者“静律（Omertas）”家族几乎继承了黑手党的一切特性，甚至包括意大利口音——寿命稍长一点的废土居民大多听过这个家族之前的恶名：“蛇行族（Slither Kin）”，这一部落擅长欺骗引诱旅行者进入他们的营地，以杀害和奴役路人为生；至于顶级奢华（Ultra-Luxe）赌场的经营者“白手套社交界（White Glove Society）”，这个致力于在新维加斯重现昔日“上流社会”景象的家族，是将自己过去的形象洗刷得最为彻底的——他们曾经是食人族，至于他们是否真的在豪斯先生的监督下“纠正”了食人的恶习……也许连豪斯先生本人也不能回答（因为他并不关心）这个问题。

豪斯先生选中这三个部落的原因也许仅仅是他们离新维加斯足够接近，并且在豪斯先生的利诱策略面前表现出了足够强烈的贪婪——只要给他们足够多的好处，他们就能保持足够的忠诚。在豪斯推算新维加斯这座城市未来走向的数学模型中，有关三大家族的数据也许非常简单。但他大概疏忽了人性中除了贪婪之外的阴暗面——背叛。这些家族可以服从于豪斯，也可以服从于任何人——包括他们自己，如果他们向自己许诺：背叛豪斯就能得到比现在更优厚的待遇——比如将豪斯先生取而代之，独霸整个新维加斯。接下来会如何？豪斯先生所遗漏的细节也许会造成严重的失误：“董事会主席”的首领本尼（Benny）在不久前“意外地”修复了一台因线路故障而报废的警卫机器人，这台程序异常的机器人不会拒绝任何来自人类的要求，并且与豪斯的数据库相连，于是有问必答的它透露了关于白金筹码的秘密。在豪斯先生斥重金寻找白金筹码的同时，本尼也开始了他的秘密行动……



64.在本尼的努力下得到修复的故障警卫机器人，本尼给他起名为“好好先生”（Yes Man），因为它从不拒绝人提出的任何要求

65.蛾摩拉赌场——它的经营者致力于利用废土上有限的资源尽可能地打造出一个出自《圣经》中的罪恶之都的形象



天启追随者
(Followers of the Apocalypse)

二百多年来，核战的幸存者及其后代们由于各种各样的目的和背景结成了形态各异的团体，其中以纯粹的利他主义为原则而建立的天启追随者无疑是其中最为特殊的团体之一，很多形容词都可以同时概括出复数个团体的性质特点，唯独“慈善的”这个词只能用来描述天启追随者。无论这听上去有多么不可思议，天启追随者确实就是后启示录世界中的活生生的慈善机构：他们提供义务教育，免费医疗，以传播医疗知识和农业科技为使命——尽管组织的名称听上去像是某种新兴宗教，但是天启追随者没有任何宗教背景：其成员不信仰、膜拜或向任何神祇祈祷，组织内不存在任何形式的宗教仪式，他们不需要宗教提供的关怀——他们的存在就是关怀本身。

2161年，尼克尔女士（Nicole）的双亲遭到劫匪杀害，但是这份悲伤并没有转变成恐惧和愤怒，她没有因此而自暴自弃，谦和平静的灵魂指引她创立了天启追随者组织，被她无私的奉献感动的人们成为了该组织的第一批成员，他们以洛杉矶城市废墟之上的公共图书馆为据点，以恢复和传承战前的科技文化为使命，尽己所能救助废土上每个失落的灵魂。不带有任何商业气息，不求任何形式的回报，由天启追随者创办的课堂和诊所吸引了越来越多的人，大多数人都在得到教育和救助之后成为了他们当中的一员，以学者和教师的身份，携带着文明的火种——知识，为重建世界并阻止愚昧的战争错误再度重演，踏上通往废土其他地区的传道之路。

在新加州共和国统一西海岸后，天启追随者得到了共和国政府的大力支持，在医疗、农业、教育等领域做出了卓越的贡献，但好景不长，他们发现新加州共和国向天启追随者示好的唯一目的就是获得他们多年来积累的研究成果，在这之后，共和国利用从天启追随者处获得的技术建立了科技与工业部（The Office of Science and Industry），并中断了对天启追随者的官方支持——也许是因为天启追随者所坚持的义务教育和诊疗的成本让共和国高层觉得难以承受，也许只是因为天启追随者已经失去了潜在的可利用价值。

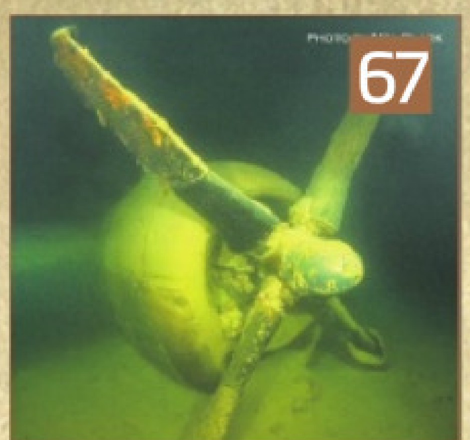
但是，支撑着天启追随者组织的从来就不是新加州共和国的财政拨款，而是成员坚定的信念。在因人性的阴暗面而变得越来越残酷的废土之上，这些追随者天启的人们一直在努力将自己心中微弱的闪光连接在一起，构成大的光源照亮他人。如今天启追随者已经是一个庞大的组织，它结构松散、没有管理者、成员之间没有上下阶层之分，每一位学者和志愿者都尽己所能，按照内心深处善良意志的指引向每个落难者伸出援手，他们的足迹沿着新加州共和国的国境线一直向东迈进，在新维加斯城市的自由区域的摩门教堡垒废墟中，天启追随者一直致力于通过他们所能找到的全部医疗物资协助周边地区穷苦的人们抵御饥饿、疾病、伤痛与毒瘾，尽管新加州共和国的冷漠的态度让他们处于孤立无援的境地，但他们不会因此而放弃拯救视野中的任何人。曾饱经残酷的废土与丑恶的人性摧残的人也许会质疑这个组织的目的，但这些以不可思议的善良与一视同仁的仁慈为原则处世的人的目的确实非常单纯，正如他们的组织名称所表示的：他们追随天启。

爆破者（Boomer）

新维加斯东北方的山谷是游荡在废土上的拾荒者和商队口中的“自杀圣地”:任何打算了结自己不幸的一生的家伙都可以走进位于那片山谷后的废墟，然后在炮弹的呼啸声中被轰杀至渣——考虑到暴露在荒野中的尸体可能遭遇到的种种可悲的下场，在几挺榴弹炮的齐射下化为烟尘也许是废土上最有尊严的死法之一。

即使是保存着战前内华达州地图的人，也不一定知道那片死亡区域后面隐藏着什么——因为那是一个不会被绘制在地图上的军事基地，内利斯空军基地（Nellis Air Force Base），在核战前的和平年代中，全美国——也许还是全球一半以上阴谋论指向的地方，51区（Area 51），就是该空军基地的一部分。几个世纪之前，关于这篇区域的传言内容包括“美国政府在这里与外星文明接触”“这里的空军设施事实上是为外星人的飞碟服务”等等……几个世纪之后，在很多人都曾亲眼见过、亲身遭遇过，甚至亲手枪杀过真正的外星人的现在，我们都知道那些家伙也没什么了不起的地方——它们的飞碟也会因遭到核打击而报废，它们的脑袋也会被子弹打爆，不过如此而已。无论军方曾经在这里研究过什么秘密武器，它都没有挽救美国变成一片废土的命运——但这个空军基地并不会因此而毫无价值：核战爆发后，驻守此地军队来不及回收物资便仓惶撤离此地，那时他们一定想象不到，百年后这里会再度成为一个不会被绘制在地图上的、对外界完全封闭的军事基地。

占领该基地的团体称自己为“爆破者”——他们和他们的父母都曾是34号避难所的住民，这些人当年离开34号避难所的原因很简单：因为监督者（Overseer）禁止在避难所内使用爆破性武器。既然不允许在避难所内使用，他们就把那些炸药和重型武器全都带出了避难所——当时，34号避难所周边地区的匪帮数量远比现在密集得多，你可以想象那些军迷通过占压倒性优势的火力像玩游戏一样轻松轰杀大批匪帮时的兴奋心情。专业的维护技术和充足的弹药储备让他们差点就能成为莫哈维废土地表的霸主，唯一的问题是被铭刻在他们历史上的“43.6”这个数字：平均每杀掉43.6个蛮人——他们称基地以外的所有人为“蛮人（Savage，也有野兽之意）”，他们的团体就会有一人牺牲，而这样的牺牲是他们无法承受的，他们需要找到一个像避难所一样的“家”，一个可以休养生息的地方。幸运女神指引他们找到了内利斯空军基地，还像慈母一样为他们在基地中准备了充足的水源、丰富的物资、可耕种的土地、功能正常的太阳能发电设备，甚至还有一批只需重新编程就可以为他们提供服务的机器人。这种程度的幸运还没让幸运女神完全满意，接下来她还指引他们当中的一部分人从远方的另一个军事基地找到了一批可以正常使用的榴弹炮，而将这些榴弹炮运送回基地就是爆破者这一团体自从进驻内利斯空军基地之后唯一一次离开这个基地与外界接触的目的，同时也


66、67.这架B-29轰炸机自从1948年起就一直静静地沉在湖底
68.爆破者的领袖珍珠，年迈的她见证了爆破者从34号避难所一路走到今天的全部历史
69.爆破者创作的壁画，记录着他们的历史，讲述着他们的梦想



是在外界得知“爆破者”这个称呼的原因。

这个完全封闭，自给自足的群体拥有令任何军事组织都不敢轻易进犯的震慑力——只是对作为进入此地唯一入口的山谷周围的密集炮击，就已经能令任何人望而却步，而除了这些之外，他们团体的每位成员——只要臂力能扛得起火箭发射器，都能熟练地使用火箭发射器，而且每个人只要像拥有火箭发射器，就能拥有火箭发射器——是的，如果你打算在废土上度过愉快的一生，还指望最后能宁静地躺进坟墓，你就不会介意我们在这里如此强调这个词：火箭发射器。“爆破者”的“爆破”和“火药帮”的“火药”完全不可同日而语，他们当中就连只有十几岁的孩子操纵和维护重火器的熟练程度都足以令新加州共和国的士兵惭愧不已。当然，对武器熟悉度并不必然与心智的成熟度成正比，爆破者因为长期与外界隔离的生活显得非常单纯，他们不知道，也不关心外界的事情——长久以来，除了时不时有人出现在山谷里给他们的炮兵当靶子练习射击之外，他们从未接触过任何基地之外的人和事，在基地中出生并成长起来的下一代简单得就像一群孩子。他们在这里学习、生活、生产、生育，传承着短暂的历史，以武器为玩具，视所有外来者为入侵者，并且对入侵者毫不留情。

现在，他们当中最年迈的成员——珍珠（Pearl），作为这个组织的长者和领导者，正尝试让这里发生一些改变。出生于34号避难所的珍珠是爆破者全部历史的见证者，她认为外界也许并不完全属于野蛮的盗匪和凶残的变异生物，那里也许存在着可以沟通、交流、贸易——以及能够帮助爆破者实现终极梦想的人。爆破者的终极梦想是翱翔于天空中并实现启示录世界上最华丽、最奢侈的爆破：轰炸。这一梦想仅凭基地内的资源是无法实现的，内利斯虽然名为空军基地，但是当爆破者进驻这一基地的时候，跑道和停机库没有一架飞机，这一梦想因此而被无限期地搁置着，每一代爆破者都只能通过基地内的飞行训练系统模拟这一梦想。一直过于关心爆破者的幸运女神当然没有忘了为他们做这方面的准备——一直作为基地水源的密德湖(Lake Mead)的湖底真的有一架轰炸机！虽然这架诞生于二战期间的B-29轰炸机是于1948年坠入湖中的（也就是说，它已经在湖水中浸泡了300余年），但“接管”了内利斯空军基地全部物资与技术的爆破者也许真的能够让其重返天际……

当然，这一切都只是“也许”，长者珍珠并不打算让这个社群为她的美好愿望付出任何代价，她并没有命令停止对外来者的炮击，只是曾在一个温暖惬意的午后，以讲枕边故事般的语气对她的孩子们说，如果有哪个幸运儿在炮击中幸存，并活着闯到了基地的大门处，就把他带到她这儿来——因为他也许就是能够为爆破者开启另一扇未来大门的钥匙。

后记

由于512号避难所对编写本指南的时限的相关规定与单个文件的容量限制（你可以将此理解为一本杂志的截稿期限和页码限制……），《莫哈维废土观光指南》无法以一整套百科全书的形式发布，本《指南》所介绍的内容并未包括莫哈维废土的全部地理、历史与人物、势力。例如在太阳能电站与新加州共和国军队交战后一蹶不振，从地表消失的钢铁兄弟会和传闻中从纳瓦罗（Navarro）逃亡至莫哈维地区的英克雷残余势力并未被包括在《指南》中——它们拥有过于漫长冗杂的历史，但是当前在莫哈维地区的微弱影响力却可以忽略不计。经过权衡，我们做出了一个艰难的决定：将有限的文件容量让位给其他的条目。

如果你是钢铁兄弟会或英克雷的支持者……呃，我的意思是，你为什么不直接动身去莫哈维废土，找到并加入它们呢？

一个好消息：不久前，在512号避难所内发生的一场激烈的枪战中，名为“剧透党”的势力几乎全军覆没。

这个好消息后面并没有跟着一个坏消息：512号避难所将在下个月发布《莫哈维废土观光指南》的首部DLC，内容包括对莫哈维地区避难所历史的详尽介绍与对人物、事迹的评述。如果你已经完成了一场莫哈维废土的旅行，不要放弃这次回味的机会，如果你正对这场旅行摩拳擦掌，跃跃欲试，相信由我们提供的信息可以帮您做好更充分的准备。

《大众软件》网游测试平台

2011年1月，《大众软件》特别推出《网游评测》栏目。与现有其它媒体的网游评测栏目不同，作为一本拥有15年历史的平面媒体，我们在制作内容时的理念，就是坚持以公平、公正、无功利性为原则，力求为广大游戏玩家提供真实可靠的游戏信息。而《网游评测》栏目更是如此。

不得不说的是，我们在游戏评测方面经验丰富，《大众软件》自2001年就首先在国内推出分级标准办法，至今已积累了近10年的游戏评测经验。《网游评测》栏目更是我们为玩家监督网络游戏而量身打造的一个全新的栏目。

曾轶可是谁？绵羊音是什么？如果您不知道这两个非主流词语的话，那么您Out了！而百游旗下的《倾国倾城》游戏请曾轶可代言，看中的究竟是非主流，还是非主流，还是非主流呢？这个我们就不得而知了。那么《倾国倾城》打出2.8D为美而战的大旗，这让我们又不由得嘴角上翘起来，反正我看到曾轶可是只能联想到“绵羊”（你们懂得），不知道各位朋友们的感觉是如何呢！此外《倾国倾城》还强调多项创新与特色内容。面对早已饱和的网络游戏制作技术，《倾国倾城》的实际情况是什么样子呢？下面我们就一起来看看。

网游评测：《倾国倾城》

游戏名称：倾国倾城	官方网站：http://qg.baiyou100.com/
游戏类型：MMORPG	当前状况：公测
开发公司：盛世奥游科技有限公司	运营公司：百游汇数码网络科技有限公司
总体印象	
优点： ● 游戏运行环境要求较低 ● 游戏操作简单 ● 职业分配平衡	缺点： ● 缺乏自身特色，游戏充斥着大量山寨内容 ● 所谓的2.8D就是噱头，游戏图形效果明显一般 ● 支持内挂机，道具收费 ● 整体画风无法突出游戏特色 ● 角色成长依靠RMB部分比重较大
推荐度（满分10）：★★★☆（3.5）	

自创无敌：2.8D横空出世

名词解释“2.5D”：在游戏图形引擎中，只有2D与3D之分。所谓的2.5D就是利用2D引擎，增添一些3D效果罢了。

我们无法在现有网游标准中找到关于2.8D的任何定义式的描述。但《倾国倾城》既然广告宣传自己是2.8D，那么我们只有去游戏中细细观察了。进入游戏，映入我们眼帘的依然是45度斜视角，附带360度鼠标旋转，具有立体感的游戏角色与建筑物体，在游戏整体图形布局的搭配下，找不到丝毫厚重的感觉。再仔细研究游戏后，才发现，原来《倾国倾城》是在其图形效果中增添了一些3D引擎的内容，例如：动态变换、动态阴影、雾化渲染处理、多层纹理混配等……这明明就是2.5D图形效果！厂商所谓的2.8D不过是偷梁换柱，混淆2D与3D的概念得出的结论而已！

山寨雷同：姿态的特色在哪里？

名词解释“山寨”：“山寨”是指抄袭、模仿、恶搞等手段。

“姿态”系统是《倾国倾城》宣传的一大特色，游戏中是用角色经验来提升姿态等级。按照这个系统来说，当角色达到30级时激活第二姿态后，就可以学习更多的战斗技能以及强化先前的各项技能。我们翻开游戏的记录本，发现很多网游都有诸如天赋、仙缘、潜能等系统，这些系统的具体内容与“姿态”系统毫无差异，大多都是以角色经验来提升其等级，然后再让角色获得一些技能以及强化其战斗属性。这特色系统相当山寨啊！！


游戏归根结底不是3D的，只是添加了一些特效而已

Hit重现：但这不是格斗游戏

名词解释“Hit系统”：Hit是动作游戏特有的系统，Hit数越高，就表明角色所打出的连续攻击数值越大。

对于一款2D MMORPG游戏来说，Hit系统的出现让人有些莫名其妙。《倾国倾城》既不支持纯键盘操作，又不能让玩家自定义组合招数，那么Hit系统究竟是怎么回事呢？依《倾国倾城》描述Hit系统的说法是这样的：“释放一个又一个的技能，依靠技能的衔接来增加Hit数量。”也就是说原地不动并疯狂的按着快捷键，技能只要命中，Hit系统就会启动。

与真正Hit系统的格斗游戏不同，《倾国倾城》这种完全站桩式的打法，仅仅凭借战斗技能的多次攻击，怎能诠释Hit的精髓。

花钱买乐：曾轶可代言果然“V5”

名词解释“道具收费”：游戏中以RMB形式来购买的道具，为游戏角色提供增值服务，是目前网游收益的最主要途径。

《倾国倾城》强调玩家在游戏中的消费，例如装备性能提升，玩家AVATAR时装运用，此外还有扩充背包等等，都是十分老套的消费模式。此外AVATAR的时装居然还有时间限制，这“赤果果”的赚钱手法让人敬佩！据说曾轶可代言后的该游戏，玩家数量不在少数，看来曾哥代言的效应真是“V5”啊！

《倾国倾城》作为一款典型的中国特色网络游戏，主要符合了以下几点：过于强调游戏中收费道具的使用部分、山寨内容横行、2.5D图形效果、一般的游戏系统。



我只能感受到“流星雨”带来的震撼

中国网游一直在强调民族自主研发，而民族自主研发则是在一味的关注“修仙、成佛”。泱泱华夏五千年的文明，难道说只是演绎了神魔鬼怪？要说这封建迷信思想为何如此愈演愈烈，究竟是网游商家要成仙？还是要逼着玩家成魔呢？

网游评测：《蓬莱Online》

游戏名称：	蓬莱Online	官方网站：	http://pl.gameyj.com/
游戏类型：	MMORPG	当前状况：	封测
开发公司：	深圳市亿佳网络技术有限公司	运营公司：	深圳市亿佳网络技术有限公司

总体印象	
优点：	缺点：
● 游戏适应大众配置，运行要求较低 ● 画风简洁明了，Q版造型可爱 ● 支持任意换装改变角色造型，DIY角色形象着实另类	● 画面毫无特色，是数款Q版网游的翻版作品 ● 目前测试版本Bug太多，游戏品质有待提升 ● 战斗无节奏感，站桩打法太过于陈旧 ● 主题背景故事凌乱，缺乏必要的衔接 ● 强调RMB道具的地位，有变相开箱子的“砸蛋”系统
推荐度（满分10）：★★★（3）	


没有战斗技巧可言，技能连接不够流畅


太熟悉的界面UI！~

第一眼感觉：熟悉！太熟悉！

名词解释“Q版风格”：Q版风格就是整款游戏走卡通造型路线，其中角色造型、场景设计都略显夸张，色彩靓丽、注重暖色的运用。整体给人一种休闲、轻松、时尚的游戏氛围。

进入《蓬莱Online》，第一眼感觉就是这个场景太熟悉了。人物造型、界面UI设计和布局，似乎有种相识的感觉。是《梦幻诛仙》还是《梦幻西游》？或者说是《水浒Q传》、《梦想世界》等等。在网游制作技术日益精良的今天，2D游戏被渲染得异常精彩早已成为再正常不过的事情，不做出些革命性的改变终究逃不过被指山寨的命运。

第二眼感觉：食之无味！

名词解释“一鼠走天下”：这是一种惯用于网游中的操作模式，玩家在游戏中的所有操作，都可以用鼠标来完成。虽然说大大简化了游戏的操作，但却大大降低了玩家操作角色的乐趣。

《蓬莱Online》宣传的“键盘+鼠标操作模式”无非就是在纯鼠标模式下，加入了技能快捷键。从游戏自身角度来看，一鼠走天下型的游戏本身就不具备操作性，而本作点点鼠标、按按快捷键，这就是它的整套操作流程。此外站桩式打法也是《蓬莱Online》作为2D游戏而无法更改的事实，并且在目前游戏中，角色战斗技能的释放非常不灵活，并且无法做到流畅衔接，所以基本上都是一招一式的去战斗。

第三眼感觉：宠物很强大

名词解释“宠物”：所谓宠物就是玩家在游戏中的另一个角色，其中宠物的主要用作是体现在战斗上。所以宠物系统也是玩家在游戏中必须重点关注的系统之一，同时也是玩家在游戏中的另一大开销。

不可否认，《蓬莱Online》的宠物系统非常完善。每个职业都有针对性的特色宠物，而随着游戏不断的深入，玩家也将获得更多高性能的战斗宠物。通过游戏的宠物幻化系统，可将宠物以人形姿态投入到战斗中，从而为角色提供强有力的战斗支持。虽然宠物是角色强大的支持，但要想拥有一只这样的宠物，却要花费不少RMB。其实这就是厂商在后台调的一个概率的问题。不止宠物系统，游戏在其他方面对RMB道具的依赖性也比较大。


又见砸蛋！变相开箱子

修仙，是“蓬莱”从古至今留给人的最深印象。仙者应该是出淤泥而不染、濯清涟而不妖，世俗之物视而不见，红尘之事置若罔闻。然本应众生修成仙，却无奈堕落走轮回。玩家叹曰：吾，何不想成仙矣！P


八仙过海可以说是《蓬莱》的标志

34岁宅男冲击服务器第一85的故事

■福建 风梦秋

缘起

故事要从MC时代曾经颇有名气的Conquest说起，从那时候起他们就垄断了我们服务器上的几乎所有第一。虽然后来解散了，但随着CTM给10/25人副本带来的变化，他们的几个精锐成员又陆续回来了，其中包括了一对曾经共享服务器第一80的好基友，还加了一个强力治疗搞3P，早早就放话要拿服务器第一85。最可气的是，所有人都是一副他们拿定了的样子，让人看着非常不爽。于是我就开始暗暗下了一个决心：我要冲击一次服务器第一。

对我来说这次是很好的机会，因为只有5级，需要的时间较短，属于短跑比赛，比的是效率，而不是像70～80那样需要2～3天的马拉松。尽管如此，对于我34岁的身体来说也仍然是困难的任务，因为长期缺乏运动，身体非常虚弱，远不是年轻时可以熬上7天7夜期间只睡4个小时而且不吃不喝只靠几瓶二锅头就能撑下来的状态了。所以与其说是与别人的比赛，其实更多是对自己的挑战。





（上左图）Beta期间我测试了所有动画，了解哪些可以跳过，在什么时间跳过
（上右图）在测试服上我找到过这只时光龙II代，但最终还是鱼与熊掌未能兼得呀
（下图）奥丹姆坑爹的琼斯线整个就是一部夺宝奇兵电影

精心准备

作为大软作者我得到了参加测试的机会，于是在报道新内容之余，我早早就开始了准备工作。阅读了很多人的心得和建议，我的清单上现实和游戏中要准备的项目不断增加，除了常规的各种药水、附魔卷轴等等提升角色能力的物品，自动修理和贩卖等节省时间的插件外，我还在整理CTM新增稀有怪物资料的时候顺便在NPCScan中添加了所有稀有怪物，后来事实证明这一步非常有用。另外，猴子翻







（上图）保存了21个任务，其它有些任务比如奥杜尔任务虽然经验值很多但交任务要花很多时间所以没有保留
（下左图）8个角色做烹饪日常累积了一堆肉给了朋友，帮助他冲到了服务器第一烹饪
（下右图）闲来无事钓新成就需要的超级稀有鱼

译并加入个人心得的一篇精华贴当中提到的一到84级就马上去暮光高地的建议，也被我牢牢记住了。

在测试中，我把80～85的任务做了六遍，熟悉到了睡觉时可以把整个流程在脑子里过一遍的程度。什么怪物需要拾取，什么怪物掉落开始任务的物品，什么任务可以而且应该跳过，等等，都记得很清楚还做了笔记。

计划没有变化快

比赛前的等待是痛苦的，特别是最后几天，完全是度日如年。7日美服开CTM的时间是午夜，按我们的时间是下午4点，我本来想一口气睡到当天中午，以最佳状态开始，可最终还是因为兴奋一早就起来了，看着论坛了解率先开放的欧服的状况，看着顶尖高手们竞争世界最快85。由于注意到欧服在开放后提醒所有玩家必须退出游戏重新登录才能解开CTM内容，因此导致几百万玩家同时上线挤垮登录服务器，我又有了一个打算，就是提前下线，然后正好在12:01的时候登录上去，这样就可以避免这个问题而且抢先一步。我原本计划就是预存了21个日常任务，上线时在达拉然学习飞行执照后就炉石永望镇直飞海加尔山，然后跳过前两个任务，这样既有额外的经验值，又能甩开大部队，取得至关重要的开局优势。

下午4点，我提前下线，果然顺利地登录上去。可是一看飞行训练师，什么都不教——“杯具”了！等我再上，就卡在登录那里了，不知道是过了20分钟还是20年，才登录上去，等我赶到海加尔山已经是人山人海了。赶紧开始做任务，却听到人服务器出Bug了，经验值还没解锁，只能先把手头的任务完成不交，等了一会儿，终于修复了，杀怪开始给经验，赛跑终于正式开始了。

凭借对任务的熟悉和不拾取等各种高效率的方法，我很快从人群中杀了出来，并且逐步超过了一些已经糊里糊涂按任务线做下去的人，终于冲在前面开始享受没有人争抢怪物的比测试服还优越的待遇。CQ3人组由于预交25个日常的关系很快就到了82，但我并不慌张，很快完成了海加尔山，传送冰冠冰川交了任务，也到了82，然后直奔地深之源。

抉择

到了地深之源后我就开始犯难了。因为地深之源有一只大灾变版本的时光龙，会掉落坐骑磷光石龙，由于开资料片服务器没有重启，稀有怪物基本都会在，如果我花一点时间搜索，肯定可以找到。而如果我错过这次机会，那以后要再见到这只龙的机会就非常渺茫了，说不定就是一年两年。对于我这样热爱收集宠物、坐骑的成就党来说，实在是巨大的诱惑。但是，对手随时可能追上，如果我耽误时间，最后可能就输在这上面。权衡再三，我还是决定抓紧做任务。

当我完成1/3地深之源任务的时候，CQ3人组才到了那里。就在我为进度保持领先而感到高兴的时候，他们却率先升到了83，而当时我还差几十万经验值。这令我开始感到慌乱。他们可能是组队可以顺手杀很多怪物的关系，而我是尽量用闪现隐身跳过怪物。在我开始做最后1/3的任务时，突然插件提示发现了那只新版时光龙，但是我选不中，在周围稍微找了下，都没有发现，测试服的经验告诉我，很可能是有人已经骑上去了，战斗过程中它绕着地深之源高速飞行的关系，也就没有再多浪费时间。当时我不免有些遗憾，也有些忐忑，难道我最后会两头落空么。

我不看夺宝奇兵

在结束地深之源所有任务后，我迅速赶往奥丹姆，首先做猫人线，没有去碰琼斯线。在猫人线进行了一半多时，CQ3人组到了奥丹姆。虽然我仍然保持任务进度的领先，但他们又先升到了84级，领先我50万的经验值。我当时很担心他们会先去暮光高地，那我就没戏了。好在他们选



开放前几天无所事事，在阿拉希高地等被死亡之翼喷

择了留在奥丹姆。我开始进行那坑爹的琼斯线，到山顶的时候碰到了对手们，战德贼，强力的菜刀3S队风卷残云一般轻松撕裂任何怪物。我在打到任务物品开启海盗线后就赶紧闪了，几个任务后我终于到了84，毫不犹豫地回城开始去暮光高地的任务线，我可没兴趣留在奥丹姆看无法跳过的连串动画。

绝望和希望

果然暴雪如测试结束后宣布过的，把最后一级所需的经验值从654万提高到了910万，看来这会是漫长艰巨的一段路。我一边见缝插针地吃着方便面一边开始了暮光高地的任务，吃完喝下了一罐红牛。没有过多久，CQ3人组也来到了暮光高地，我本来还期望他们看完奥丹姆所有夺宝奇兵电影的，这样一来，我的希望就更渺茫了。而且在做任务的期间，我还看到喊叫，他们似乎在做暮光高地的“血色竞技场”系列任务，那个事件可是很轻松的几十万经验值。另外，这时已经过了半夜12点，在高度专注和紧张中比赛8个多小时后，虽然红牛给我的身体提供了能量和刺激，但是我的精神已经开始感到吃不消了，我开始怀疑这次冲级的决定是否理智。而网络也开始跟我作对，各种卡和几次掉线，还因此死掉一次。我在勉强支撑，这个阶段感觉非常糟糕，因为不知道对手具体的进度，只是感觉他们可能经验值超前很多，随时都可能刷成就，已经不抱多少希望。我都已经开始给自己做迎接失败的心理建议：毕竟我是一个人，而他们是一个队伍，至少我已经尽力了。

有些在关注冲级进度的人好心告诉我，完全可以放轻松，已经稳拿第一法师了。连我所在公会的人也不看好我：谁会拿到第一85？当然是CQ那几个啊。根本就没有人想到我拿第一的可能性，这让我很郁闷，但也更激起了我的斗志，我一定要拼到最后。在我达到66%的时候，对方可能也因为担心我的进度而有些不安了，先是他们公会有个人打听我的进度，我没顾上回答，后来3人组中我比较熟的德也主动问我了：你的进度如何。我回答说：还差很远呢，你们呢？他说：还差30%就到85了。我就说：哇，真棒。这个缓兵之计有没有起到作用我就不晓得了。

进行到最后阶段的任务时，我在一个山洞里杀死了一只稀有怪物，给了8万多的经验值。之后很快进行到了暮光堡垒外围，这是最后的一系列任务了。我开始看到了希望，越到后面任务给的经验值越多，这里任务都是7万多，我在任务进度方面一直领先的这一点优势开始体现出来。还差10个任务的经验值，我在心里计算着。这时候我可以清楚听到自己心脏很有节奏地用力跳动着。还差两个任务了！还差10万经验值了！交掉一个给3万经验值的谈话任务，我开始飞回去交一个7万多经验的任务，这不需要1分钟，至少也可以并列，我已经不用担心了。







（上图）事先清空了银行，这样到时候就可以直接把任务奖励都扔银行，不用浪费时间去分解
（下左图）典藏版附送了一张TCG卡片，可惜没得到那小几率的幽灵虎呀
（下右图）拿到服务器第一85和第一85法师



老早就让澳洲朋友帮忙预定了典藏版，但为了拿服务器第一，又购买了数字下载版本，才能在服务器开放的第一时间开始冲级

不可思议的中国人

在我刷屏以后，无数的祝贺密语中，很多人都表示对我击败了CQ3人组感到难以置信。我让服务器上很多人见识到一个中国玩家到底能有多疯狂。而那个德则很遗憾的告诉我，他们只差一个任务而已。2分多钟后，他们也陆续达到了85。我长长松了一口气，我做到了。也许有的人觉得这毫无意义，虽然我以美服前10的成绩上了MMO-Champion的首页，但很快就会被人遗忘。可那都不重要，关键是我年轻了一把，我证明了我还行。这将会成为我难忘的记忆之一。我还要开始锻炼身体，2年后我还要拿第一的90或者95！

后记

I'm a player

命运是很微妙的，让人难以捉摸透。或者说很多偶然的因素决定了必然的结果。回首过去的34年，发现其实自己的人生在少年时似乎就已经决定了的。注定不会成为什么了不起的人物，也不可能做生意发财，我只是一个玩家。确切地说，是一个擅长写作的游戏玩家。

在我读小学的时候，正是少数正宗和大量山寨版任天堂红白机进入中国的时候，而靠着一间旅游中学校办工厂建立起来的福州烟山软件是最早涉足这个行业的先行者之一，除了经营游戏机、卡带和各种周边，他们当中一位叫做傅瓒的叔叔还发表了很多游戏的攻略啊秘技啊，那时候还没有专门的游戏杂志，都是零零星星发表在家用电器和电子类的杂志上的。我们那一代的小孩子都是玩着《超级马里奥》、《魂斗罗》等游戏长大的，我读初中第一天我父亲带我去烟山买了一台红白机，从此游戏就成为我生命中不可缺少的内容了。我当时把杂志上那些小块小块的资料都复印后剪了下来，做成一本剪贴本，里面还记录了很多我自己琢磨出来的秘技心得，我甚至还画了一些游戏的整个地图和各种宝物的位置出来。

大概是在我高中快毕业的时候，今天的网吧的前身，电脑游戏店开始出现，我就从一个电子游戏的玩家，变成了电脑游戏的玩家。跟很多没有钱组装自己电脑的年轻人一样，我花了很多的时间和金钱在游戏店里，《仙剑》、《大富翁》、《三国志英杰传》等大量中文游戏，还有《凯兰迪亚传奇2》等少数有汉化的西方游戏，都留下很多记忆。后来我还在叔叔开的游戏店里担任技术工作，都是黑白颠倒，曾经有好几次为了装游戏几天都没有睡觉。

到1997年我才拥有了自己的电脑，一个好友把他不用的猫送给我，我就从此成了一个网虫。网络很容易把共同爱好的人聚集在一起，我最喜欢的游戏就是《古墓丽影》，就慢慢地从一个古墓的网站留言板开始，到学习制作了自己的古墓网站。我也从在游戏店时要看着大软上刊登的前辈的攻略打通《古墓丽影》的菜鸟，逐渐变成了自己可以写攻略。尽管我的幻想风格攻略很有争议，但我一直觉得，虽然我在技术上算不上顶尖高手，比如在我自己发动的古墓过关速度比赛中，我就拿不到前几名，但是，因为认真细心的特点，我写的攻略却是最好的。

在接触《魔兽世界》以前，我跟很多人一样，执着地“坚守单机阵地”，对越来越红火的网络游戏嗤之以鼻，觉得不过是些小P孩无聊杀来杀去而已。其实后来我明白了，单机游戏是让你徜徉于理想化的幻想世界，玩得越多，你离现实越远。网络游戏则让我了解社会，了解人，让我学习如何跟各种不同的人打交道，如何合作，如何沟通。

我是在《魔兽世界》公测的时候出于好奇而开始玩的，主要是抱着更多了解才能更好批判的目的。但是那种组队做任务的新鲜体验，以及那种路人都会给你各种Buff，组过一次队的陌生人会给你寄他制作的装备，这种友好的氛围，深深吸引了我。于是在美服开始正式运营后，我费了很大的劲，我找了很多银行才找到可以申请的一种国际借记卡，又学习了如何在黑市兑换美元存到卡里，在Ebay上购买了《魔兽世界》的典藏版，购买了月卡，就这样艰难地开始了美服之旅。

由于那个时候我的英文底子只有初中水平，刚踏入艾泽拉斯大陆的我就连最初的任务说明都经常看不懂，翻阅金山词霸成了我常做的事情。而我也几乎是把这个游戏当做单机游戏来玩的，顶着3000+的延迟我一路升到了60级。但是单打独斗毕竟是不行的，我被迫开始学着组队去打副本，这样一点一点地成长起来。到现在6年时间跟美国玩家相处下来，我不但成了一个技术不错的法师，对游戏的各方面非常熟悉，英文水平也提高了很多，不但阅读没有问题，团队活动时语音也基本可以听明白，甚至还可以在公会论坛用语法不通的英文发表意见，不过他们谈论魔兽之外话题的时候我就抓瞎了。一般在欧美服玩的都是留学生，而我只是一个土生土长的中国人，文化的巨大差异使我跟公会的朋友缺乏共同语言，所以不管我怎么努力，就很难真正融入他们。当然还有一个原因是我的性格比较谨慎内向，顾虑很多，不像他们那样积极主动，勇于沟通交流。这其实是我最应该学习的东西。

在这6年里，尽管我游戏中行事一直非常谨慎，可以说比绝大多数老外都更规范，但还是因为IP的关系，比如跟被封的Farmer使用了相同的代理IP等等，总共被暴雪永久封停账号四次，每次都在我发电子邮件去解释我是如何如何狂热的一个普通玩家后，而得以解封。最近的一次更是长达一个月之久。其实，在游戏中我的技术算不上特别出色，所在的公会水平也一般，且不说台服、国服上中国玩家的高水平，我知道欧美服不少高水平公会里也都有中国人的身影。但是像我这样一个毫无洋背景，连英文都没什么基础的人在美服上坚持了6年，拥有服务器上最高的成就，最近还骑着我的原版史诗白马，拿下了包括“服务器第一85级”在内的四项第一，也算是独一无二吧。P







（上左图）海加尔山这个坑爹的骑鸟战斗任务在冲级时果断跳过了
（上右图）冲到85后精神振作，再接再厉烧了不少金币冲了服务器第一的525附魔
（下图）然后又天价扫布，拍卖所放上来一组买一组，冲到了服务器第一的525裁缝

细数中外游戏插画名家（上）

■北京 sin

游戏插画不但是游戏动人瞬间的凝固，更是对游戏人物、游戏神髓的再创作。电视和电脑游戏诞生的数十年间，中外插画家、设计师为广大玩家带来了别具匠心、最具个人特色的游戏插画作品，更有不少大师级画家未能抵挡游戏的慑人魔力，投身游戏行业担任原画师或场景架构师的工作。在色彩斑斓的游戏世界，玩家需要的不仅仅是玩法上的乐趣，更多的还有来自游戏画面的美的享受，无论2D、3D，华丽和唯美是人们永恒的追求。

此间少年：冲击世界画坛的中国新风

认识国内插画名师，是从港漫悄然兴起之后开始的。还记得当时活跃在中国漫坛的大师们，除了绘画基本工扎实过硬之外，还都有很类似的理想，许多画师都以打造最具东方色彩的中式漫画风格为己任，推出了不少精美绝伦、扣人心弦又融合了中国画风的优秀作品。不过随着国内动漫事业的蓬勃发展，国外优秀动漫以及游戏插画作品的不断冲击，不少新锐画师的崛起，都是建立在效仿世界名家的精湛绘画技法的基础之上，渐渐地失去了保有中国特色风格的信念，反倒向美式、日式甚至是韩式唯美风格上靠拢。中国特有的水墨画风，在当今时代，已经被继承的很少了，不知道这是一种艺术上的进步，还是一种倒推呢？只能说，中国游戏插画的发展之路，还很漫长的……

郑问

关键词：新中式水墨创意派

郑问是华人漫画家的代表，他的漫画作品带有浓厚的水墨画风格，以简单的






直至今日，郑问在亚洲画坛上，依然是无人可及的神级的存在，他自成一派的绘画风格，更无愧“亚洲画神”的美誉

笔触，大气磅礴的线条，犀利灵动的意境，创造了别具一格的新中式水墨画风。早在90年代，他便凭借其多部作品，《斗神》、《刺客列传》、《阿鼻剑》、《东周英雄传》等等，在日本漫画界赢得了无数赞誉，日本漫画家协会甚至还向他颁发了优秀奖——华人漫画家在日本获得这样的荣誉还是第一次。在游戏原画方面，郑问也是第一位与国外游戏公司合作，冠名出品单机游戏的中国画师。他还在2003年受邀参与了一款网游《铁血三国志》的制作，可惜这款游戏迟迟未能问世。据说《月影传说网络版》还曾邀请他指导了美术工作。



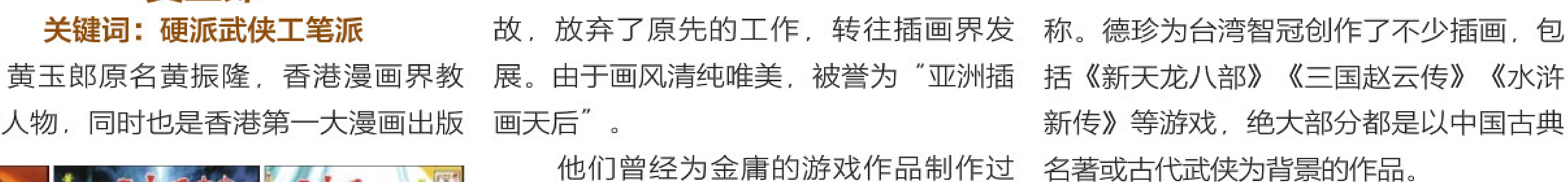
他们创造了一种超唯美的中式写实绘画手法，笔下人物除了是俊男美女外，个个都像是有生命一样活灵活现

黄玉郎

关键词：硬派武侠工笔派

黄玉郎原名黄振隆，香港漫画界教父级人物，同时也是香港第一大漫画出版





在香港连环画的简朴基础上加入了日式细节和光影透视的描绘，令作品突围而出。而对人物肌肉骨骼的清晰刻画也是其一大特色，强壮的肌肉展示男性的力量美，绝对是漫画中的硬派表率

集团玉郎集团、玉皇朝的创办人。他出版的漫画不但在香港极受欢迎，在东南亚、中国台湾及中国大陆等华语地区也占据重要地位，代表作《龙虎门》风行30多年，缔造了香港长篇连载漫画的历史纪录。黄玉郎是一个有故事的人，早期历经沧桑挫折，他引入日本漫画的造型设计、编绘手法，结合了中国传统的连环图形式，以“成年人的童话”开创了香港漫画的新纪元。网游《神兵传奇》就改编自黄玉郎的作品《神兵玄奇》。

平凡、淑芬

关键词：中式水墨唯美派

平凡、淑芬是台湾插画界超有名气的一对神仙眷侣。平凡擅于影像平面处理与画面的光影气氛的营造，热衷于对各种另类风格的尝试。他的作品散见于各类杂志、小说、画集及电脑游戏等，被誉为“光与影的魔术师”，在日本更有“亚洲插画巨匠”的称号。陈淑芬因为兴趣之故，放弃了原先的工作，转往插画界发展。由于画风清纯唯美，被誉为“亚洲插画天后”。

他们曾经为金庸的游戏作品制作过不少插画，如《神雕侠侣》，《笑傲江湖》，《笑傲江湖网络版》以及完美时空旗下2010年广受期待的网游《笑傲江湖》等等。

德珍

关键词：东方古典派

德珍原名江庆仪，据说是因为绘画的时候会有两个不同的风格，所以用两个名字来区分。提到德珍这个名字，几乎与东方画上等号。以细致瑰丽画风著称的德珍，至今已经发表过众多作品、画册和绘本，获奖无数。她的画作富有东方特有的神秘与色彩，画中人物，是东方美人的缱绻柔情和历史英雄的山河气概。正是因为德珍以极尽的柔美浪漫画风再现古代帝王将相、诗人词人的面目，被冠以“东方画姬”的雅称。德珍为台湾智冠创作了不少插画，包括《新天龙八部》《三国赵云传》《水浒新传》等游戏，绝大部分都是以中国古典名著或古代武侠为背景的作品。

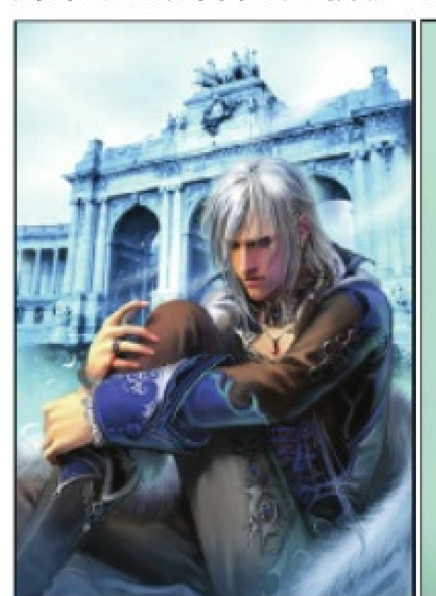


德珍的大部分插画作品的颜色都比较朴实，并且常加入水墨画的处理风格，大大增强了画面的朦胧感以强调陈旧的感觉，同时也更能贴近故事或诗词描述的意境

黑色禁药

关键词：同人耽美派

黑色禁药是国内一位知名的插画家，擅长耽美同人题材，画风精致华丽。善于以冰冷且华丽的笔触营造虐恋攻受等众多耽美情节，无论是宫廷现代或者奇幻题材的作品都让人难忘。最重要的是，她笔下的男性集阳刚和阴柔于一身，尤其那犀利的眼神更是摄人心神。P







锥子脸，九头身，瘦腰长腿是黑色禁药一向的美型男风格，眼影部分的烟熏处理更能见到她不少作品的影子。

2010走了 2011来了

■河北 老鸭

2010走了，2011来了。很多网游的卫道士们，都在纷纷感叹2010年中国网游产业是多么的辉煌、多么的精彩，甚至于开始预测2011年，中国网游市场又将谱写怎样的奇迹。但辉煌在哪里？奇迹又将如何发生？卫道士们却闭口不谈，甚至当别人问起他们时，只是用各种数据、各种行业报告来相互搪塞。我由衷的感叹：数据帝“V5”、报告帝“MT”！忘了是谁说过，“无法同如今的时尚接轨，必然开始慢慢地老去”。但我想，俄罗斯方块能够老少皆宜，那为何如今火爆的网游产品，却难以做到这一点呢？其实并非我们在老去，而是当看透网游本质后，从心眼儿里发出了一份无奈。想知道2010年，中国网游行业真正的现状吗？想知道2011年中国网游市场又将会发生何样的变革？我不是数据帝，更不是预言帝，只是一个满嘴穷叨叨的小编而已。您想听吗？请往下看！

打倒梅花桩，还我自由身！

在2010年中，打破梅花桩操作模式的呼声越来越高。兴许您会问什么是“梅花桩”？梅花桩的含义就是玩家在网游中，所有的战斗方式就如同打梅花桩一般，选定好攻击目标之后，就开始站立在那里与目标进行殊死搏斗。这就是时下网游特别是RPG网游的主流操作系统。行进在地图中，选定怪物、使用技能，这套延续十多年的网游战斗模式，你是否游玩得有些腻歪？的确，在这种战斗模式与操作模式下，几乎谈不上任何的操作性。

说到这里要问各位读者一个问题，如果说在马路上距离20米有人面对面向你投掷鸡蛋，你能躲开这次攻击么？答案一定是：可以！但是在很多网游中，怪物的远程攻击招式，却如同红外制导导弹般追着你跑，你又能躲得开吗？答案一定是：不可以。角色可以随意走动，但却不能躲避攻击，这不就是秃顶长脓疮——明摆着有毛病么？然而，就是这种严重不符合运动学的操作模式，从有网游那天起就一直存在至今。作为普通玩家来说，想摆脱这种梅花桩模式的战斗，又要去找谁说理呢？

然而欣慰的是在2010年中，格斗类3D网游正在兴起。2010年中，《龙之谷》在国内率先采用无攻击锁定操作模式。动作网游的大门打开了，《C9》、《七龙珠Online》这些传说的格斗网游大作，也将在2011年走进玩家的网游生活。网游操作模式正在悄然变革！梅花桩式的操作模式，必然会成为历史而写进网游发展史书，在2011年中，那些无锁定







（上左图）《C9》的经典，躲避攻击

（上右图）《传奇》的经典，开创站桩式打法！

（右图）《龙之谷》躲避怪物攻击



随意攻击的动作网游，必然会成为网游市场中的生力军。有人说，无锁定随意攻击模式与传统的梅花桩模式，是两种完全不同的操作方法，它们存在对立关系。但我认为，无锁定随意攻击模式是梅花桩模式的升级版，是网游发展、进步阶段中，娱乐理念发展转变时的必然衍生品，这是网游技术的进步！是玩家迎来真正网游自由操作模式的开端！2011年，我们一起打倒梅花桩，迎来自由身！

休闲就是“嘎嘣脆”

如果说无锁定随意攻击模式的网游，太过于吵闹，打打杀杀的网游生活让你厌烦。那么你不妨将选择网游的目光平移到休闲网游中来。对于2010年来说，并没有出现十分火爆的休闲网游，以至于全民都在RPG网游中打打杀杀。但不可否认早年《疯狂坦克》《劲舞团》《跑跑卡丁车》等休闲网游的出色运营业绩表明，休闲网游拥有着一份巨大的市场份额。

2010年应该是休闲网游转型的一年。从之前的强调对抗性（《劲舞团》、《跑跑卡丁车》皆为对抗性休闲网游）到如今看重娱乐性，休闲网游悄然地发生本质变化。例如2010年底运营的《雷电Online》，虽然没有如某些旷世大作般，







（上图）劲舞团，风靡一时的休闲网游，如今以物是人非
（下左图）跑跑卡丁车，曾经是那么的休闲
（下右图）熟悉的游戏界外面，是否让你联想起以前的经典

在玩家群体中引起较大的反响，但《雷电Online》的游戏整体效果与早年街机版《雷电》如出一辙，这能勾起很多70后、80后对经典游戏的回味。现在我们不去讨论《雷电Online》是否为一款成功的休闲游戏，但至少这种泛化的游戏题材，为休闲游戏在2011年的发展，提供了一条可借鉴之路。

2011年中，休闲网游又将会呈现出那些特点？又有哪些值得我们去关注的游戏内容呢？其实2010年网游市场中的一匹黑马《小小忍者》，给我们很大的启示。这款游戏突出了竞技性内容、个性化选择。战斗技能之间的相互克制，以及回合制的战斗方式，让这款游戏的战斗内容充满了变数，体验到娱乐与意外的惊喜。

此外2011年内，必然会有很多休闲运动被移植到网络游戏中来。比方说钓鱼、保龄球等休闲运动，如今就已经有网游版本，例如韩国钓鱼网游《海钓王》，整款游戏以钓鱼为主，并且还配合水族箱、钓鱼成就等多项周边内容，可谓是在网游中修身养性。说到修身养性，就不得不说2011年中，休闲网游新拓展的用户群体：中老年网游玩家。

有研究报告显示：某些类型的电子游戏可以起到锻炼大脑的作用，尤其是对中老年人易患的失忆症、痴呆和各种视力障碍有明显的疗效。特别是一些老年人，由于行动日渐不便，所以玩玩游戏也成为日常消遣的一项活动。美国纽约波基普西的林恩·利普顿用自己的亲身经验告诉人们：游戏可以使你集中精力、提高记忆力。但对于中国国情来说，要想让中老年群体痴迷网络游戏，那简直是天方夜谈！但是让他们尝试着玩网游，就是一条非常可行之路了。其实目前很多休闲网游已经在侧重发展中老年用户群体，例如放慢游戏节奏、降低游戏对抗性而提升思考性，以低消费、着重娱乐氛围的游戏模式，来吸引中老年玩家群体的关注。正如本段标题所描述的语句，“嘎嘣脆”的含义就是“爽”。不过要想创造出一款被全年龄阶段都接受的休闲网游，2011年也许为之过早。但休闲网游已经涉猎此领域，2011无法实现的话，我们还有令人向往的2012年！

玩家健康疑问，网游能否负责

书接上文，话说玩网游可以锻炼人的大脑，这可是有科学依据的。但对于有些网游来说，大脑是锻炼了，但与此同时也残害了玩家的身体健康！之前曾经有报道称，持续高强度的进行网络游戏，将严重损害玩家视力。其实这并不需要太多的医学考证，连续玩10个小时的网游，必然会头昏眼花，这可是铁的事实。

当网瘾症渐渐在2010年内降温时，另一个新健康话题，又成为医学家、科学家、网游厂商争论的焦点。这就是3D立体网游对人体是否有害？其实3D立体网游的兴起，应该感谢《阿凡达》。正是《阿凡达》让IMAX电影走进了大众视线，立体电影带来的强效感官震撼，足以证明3D立体娱乐的视觉效果将成为今后一大主流娱乐表达方式。如此这般的娱乐发展趋势，游戏厂商们那灵敏的“氪金”嗅觉必然不会放过，所以在2010年中，很多网游厂商纷纷表示出，旗下已经拥有了3D立体网游产品。例如：网易的《天下贰》、武神世纪的《神话》、久游的《勇士Online》等。这些3D立体网游的问世，对网游玩家来说真是一个巨大的诱惑。

然而当部分网游玩家体验过3D立体网游之后，却反映在佩戴3D立体眼镜之后，产生头晕、恶心、眼部酸胀等症状。本应是令人心情愉快的网游，但如果适得

（右图）这就是立体成像效果
（下图）看，这是什么3D眼镜？











（左上图）大哥，你晕菜了吧？
（左下图）请爱护好我们的眼睛
（上图）立体眼镜，戴上去舒服吗？

其反、并产生健康问题的话，那么网游就会令人反感。也正是此原因，给正在处于萌芽状态的3D立体网游，蒙上了一层阴影。面对玩家反映出的种种问题，网游厂商纷纷作出解释，然而他们的解释却让人很无奈，并且感到十分好笑。其中有一种解释为：玩3D立体网游产生的眩晕，与晕车、晕船等生理反应较为类似，但上升不到影响身体健康的层面。对于这种解释，我不去做任何反驳，只想弱弱的问一句：玩3D立体网游，是不是要吃晕车药？由此也诞生了2010年的一句网游口号：玩3D立体网游，今天你吃药了吗？

不过3D立体网游在2010年的失败，并不代表着这种探索游戏新模式的终结。因为随着网游研发技术的日渐发展（当然中国网游研发技术的发展会很慢很慢），3D立体技术必然将全面应用到网游中来，但如何解决玩家在游戏中的身体不适反应，就成为今后3D网游能否真正走进玩家生活的首要问题。这也就是说，在不能保证玩家正常游戏生活的前提下，3D网游请离我们远一些吧。

近日国内第一部3D立体电视剧《吴承恩与西游记》在某地方台首播，而时下电器商场中的3D电视机也卖得红红火火，3D立体影像已经在渐渐走进我们的生活。有人说2011年是3D立体技术全面民用的一年，也有人说是3D立体技术起步的一年，但不管下任何结论，3D立体网游一定会在2011年有所作为。谁会是第一个吃3D立体螃蟹的人？我们拭目以待。

网游，停止你那无知的“U3”吧

其实2010年中，除了“3D立体影像”的那种IMAX炒作风，玩家听到最多的传统3D网游宣传语，基本上就是“逼真画面与动感效果”。特别是很多网游在使用U3（虚幻3）引擎后，纷纷亮出一副旷世大作的姿态。其实我们用脑子想一想，U3是个什么东西呢？无非就是单机游戏早已淘汰的游戏引擎。那么为何还有相当一部分网游，纷纷使用U3引擎，并大肆对其渲染，难道说网游厂商都是小白，不懂得“新人胜旧人”的道理吗？早年当WoW来到国内时，所有人都为暴雪设计的图形效果而折服，但时至今日，国内已有太多的3D网游，论精细程度，至少有一半都可以超越WoW。这就是网游开发技术的进步。



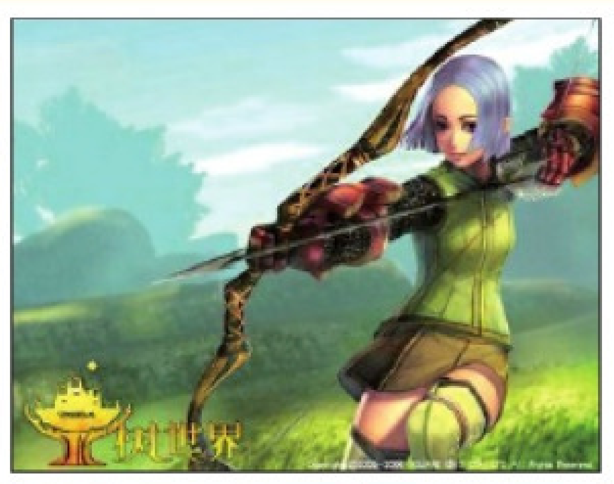
这是U3引擎效果，到底强在了哪里？

对于2010年来说，我们应该感到十分沮丧。因为在网游开发领域中，并没有什么新技术出现，厂商们依然是在吃老本。诸如2010年有的网游打出了“4D”招牌，这的确有些令人捧腹大笑，什么是4D？4D的概念是什么？这些厂商当真应该好好去查一查大百科全书。但通过如此白痴的厂商炒作，我们也能看到一个隐性的问题，那就是在中国网游开发技术停滞不前的环境下，厂商也只能利用广告炒作，来给自身的产品提升存在价值。

在韩国3D网游大行其道时，国内出现了太多的“经典2D网游”，这种总是慢了别人一拍的步伐，让我们始终跟在韩国人的身后，去拾取人家丢弃的破烂。换句话说，为什么我们就不能早韩国一步，去率先使用世界上最先进的网游引擎呢？为什么总是畏首畏尾的，去等待别人施舍给我们那些所谓的“经典大作”呢？其实这里面有太多鲜为人知的隐情。自我开发游戏的成本，要远大于代理游戏的成本，此外中国网游厂商并不关心自己的产品是否有显赫的声誉，而最关心的是自己的产品能否赚最大的利润。所以说，在追求利润的前提下，也就直接导致国内自主研发力量薄弱的现况了。

对于如上解释来说，中国网游厂商还有另一种解释。那就是中国的网络环境，制约了中国网游的发展。一些高品质的3D网游，特别是即时格斗类网游，在中国的网络环境下，的确难以流畅运行。说到这里，就不得不提及一个中国网络的专属名词“带宽”！记得一部叫做《前往希腊剧院》的电影中，曾经有一句经典台词，当主人公的老板在驳斥中国网络





配置	基本配置	推荐配置
CPU	赛扬1G	奔腾4 2.4GHz以上
内存	256M	1G以上
硬盘	6G剩余空间	6G剩余空间
显卡	NVidia GeForce 6200/ ATI Radeon 9550	Nvidia GeForce 9500GT/ ATI Radeon HD 3850
显存	128M	256M以上
声卡	兼容DirectX的声卡	兼容DirectX的声卡
网络	56K拨号网络	ADSL或专线接入

（左图）这到底4D在了哪里？
（右上图）已经消亡的全球首款“4D”网游树世界
（右下图）这是一款号称4D网游的终端配置！不禁让汗颜

时，问手下的员工：你知道网络带宽是什么吗？如此来说，当U3引擎制作出来的游戏，能够在中国的网络条件下流畅运行时，也难怪厂商都纷纷拿出U3来作为噱头，究竟这是中国网游制作水平的悲剧？还是在冷嘲热讽中国的网络环境？但不管怎么说，U3的确在2010年被炒得火热。那么2011年又将会诞生哪一个新的噱头？这个谜底我们明年这个时候再来揭晓吧。

花钱买乐子，网游消费转型刻不容缓

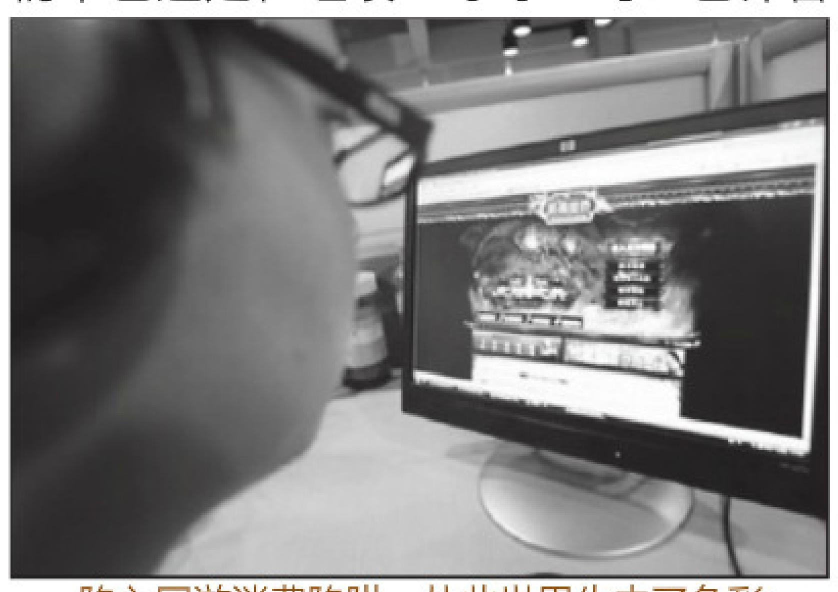
对于网游消费来说，这是一个老生常谈的话题。玩家抱怨网游厂商太看重金钱，以至于不顾游戏品质的好坏。但从另一个角度来说，网游厂商赚钱是天经地义的事情，而用很多网游厂商的一句浑话来说：嫌贵，您可以不玩！在2010年11月底，国内一款人气十分火爆的动作网游，发生了全服全玩家参与的卡Bug、刷游戏RMB道具事件。最低成本仅仅需投入20多元，却可以换回价值几百甚至几千元的游戏商城道具，这未免太过于疯狂了。当官方进行补救、玩家进行谩骂时，是否可曾有人想到为何一个技术上的BUG，却让所有玩家为之动容？以至于近似疯狂的利用BUG，来获取这些商场物品呢？

其实不仅仅是针对于这款游戏而言，对大多数“免费网游”来说，玩家要想在游戏中有所作为，甚至说能玩得爽一点，就必须在游戏中进行RMB消费，因为很多强化游戏角色的游戏道具，是无法从游戏中直接获得的。因此，当一款游戏出现BUG时，也就必然会引发玩家的疯狂使用。而玩家形容刷游戏BUG时，所说的一句话极度令人震撼：我们是被逼的。

不过话又说回来，玩游戏花钱是正常的，但应该有一个度量标准。绝对不可以金钱至上，来作为网游获得乐趣手段与方式。然而厂商对游戏的每一次更新，从本质上都是再一次去掏玩家的腰包，与此同时在厂商的各种广告炒作下，玩家也就稀里糊涂的被忽悠来、忽悠去。不过时下玩家对网游中的消费，已经非常谨慎，不会再过多去相信一面之词，也不会再盲目地进行消费。对于玩家的这种反应，网游厂商当然一清二楚。为了继续创造高盈利，所以从之前的“明着骗”，而转到如今的“暗挖陷阱”。在游戏初期给玩家一些甜头尝尝，然后让玩家一步步走进早已挖好的陷阱，而当玩家发现落入圈套的时候，看见自己辛辛苦苦培养起来的游戏角色又难以割舍，好吧，那就伸出脑袋让网游厂商宰割吧！

游戏BUG，却让玩家承担损失！网游消费不容乐观

如上所说，就是多年以来中国网游消费所沉淀的现状。每到岁末年初时，都老生常谈的呼吁在未来能转变这种恶性消费现状，但呼吁了好多年，如今我们不也还是在继续“呼吁”吗？也许各位读者此时希望看到我们给出一个“改良方法”，但作为媒体而言，把最真实的现状呈现给各位读者，要比说那些毫无边际的空话，更为有良心。中国网游消费转型，已经到了刻不容缓的地步，在过分强调RMB战士强悍战斗力的同时，网游娱乐消费却被置之不理。娱乐，不等于拿钱去买！网游是人性化的娱乐，而不是利用金钱的享受！2011年，中国网游消费转型迫在眉睫，“利欲熏心”的网游厂商又将如何去做？



陷入网游消费陷阱，从此世界失去了色彩



商家为刀俎，玩家为鱼肉

三包？不满意退款？网游消费新招频出

2010年12月初，国内某知名网游公司进行了大批量裁员，原因就是公司业绩同比严重下降。鉴于玩家逐步趋向理性的网游消费理念，而厂商在游戏中的种种诱导行为又被一一识破，网游消费呈现出一片混乱的局面。网游厂商的盈利严重下






公告新闻

风火之旅 Google Search

《风火之旅》关服公告

2010-10-27

由久游成功代理《风火之旅》，自正式公测以来，受到了广大玩家给予的关注和支持。在此久游网衷心向所有热爱《风火之旅》的用户，致以最真诚的感谢！

《风火之旅》代理合同已到期，将于2010年12月27日下午4点，正式停止《风火之旅》的游戏服务。在正式停止游戏服务之前，我们将一如既往的继续为用户提供最优秀的游戏服务。

具体关服安排如下：

2010年10月27日上午10点关闭《风火之旅》所有大区注册账号激活以及久游币划分功能
2010年10月27日上午12点《风火之旅》临时停机维护
2010年10月27日下午4点《风火之旅》开放所有大区
2010年10月27日下午4点-12月27日下午4点《风火之旅》所有大区开启全天候300%多倍经验
2010年12月27日下午4点《风火之旅》所有大区正式停止运营，关闭所有大区游戏服务器
2010年12月28日起：办理剩余余额返还，届时请玩家关注官方网站具体返还规则
2011年1月28日：停止《风火之旅》客户服务电话及信箱服务，并关闭《风火之旅》官方网站及官方论坛。

至此，久游网谨对《风火之旅》的玩家用户、媒体朋友、合作伙伴表示最真诚的感谢！没有你们的大力支持、热情参与，也就没有《风火之旅》多年来的美好回忆。希望大家能够一如既往的继续支持和关注久游旗下各大类型的优秀产品，热血劲爆的正邪对抗—《SD敢达》，国风回韵的缠绵经典—《仙剑OL》，可爱俏皮的魔法世界—《魔力宝贝2》等等。久游网将继续为大家奉献更多更好玩的精品网游，同时为广大玩家提供最优质最人性化的服务。

风火之旅相关问题咨询：
客服邮箱：fj@staff.9you.com
官方网站：fj.9you.com
客服热线：021-61361873
客服平台：http://kefu.9you.com/

（左上图）低俗网页游戏泛滥，令人堪忧
（左下图）网游停运，玩家损失谁负责？
（右图）停运，厄运！

滑，也完全在情理之中。所以说，寻找一个新的网游产业盈利增长途径，就成为网游公司迫在眉睫需要解决的重大课题。

在开拓网游任何新模式中，韩国人永远走在我们前面。在2010年的下半年，韩国某公司宣布，将对旗下的网游产品虚拟道具，实行买卖三包、试用不满意可退货的策略。这则新闻在国内并没有引起太大的效应，也没有对如今的网游虚拟道具消费产生冲击。但其所包含的隐性含义，却不得不让我们捏紧一把汗。这是网游消费开始借鉴现实消费，而逐步走向规范化、法制化的前兆吗？

实行三包政策是对网游消费者的一种承诺，而试用后再付款、或者说试用不满意之后退款，则是对网游厂商荣誉的提升。冷眼一看，这是完全站在玩家角度，而制定出的人性化消费模式，玩家可以享受到优质的网游消费售后服务，至少自己对网游花的钱，有了保障！但如果我们要仔细的琢磨一下呢？就会发现其中大有猫腻！网游消费并不是利用现实货币来直接进行的，而是将现实货币转换成某款网游中的代货币，也就是通常所说的点卡、元宝之类的虚拟货币。那么假如说我们要享受网游的三包以及不满意退款的“优质服务”，那么至少要首先购买游戏中的虚拟道具吧？用什么购买？当然就是虚拟货币！所以，网游厂商承诺的三包、以及不满意退款的服务，是针对虚拟货币而言，那么玩家已经将现实货币转换成虚拟货币，就算换一万种方法来退款，玩家的现实货币已经花出去了！所以说，这种“优质服务”的背后，隐藏着的是刺激玩家购买游戏虚拟货币的暗性陷阱！



网游，你知罪吗？

三包？退款？返还的仅仅是虚拟货币。如果游戏倒闭，这些虚拟货币又将何去何从？当年《A3》停运之后，玩家在游戏中的辛苦劳作，瞬间化作炊烟，就那么一眨眼，说没就没了，玩家找谁说理去？所以在网游消费的整个过程中，玩家就是一头任网游厂商宰割的羔羊，要想不被宰割，那就提醒自己不要掉进羊圈吧！除此之外，别无他法。

中国网游无论是从游戏内容，还是运营模式上，都非常喜欢借鉴韩国网游（我就不说这是抄袭，你能把我怎么样？），而这种很前卫的新概念，难免也会引发国内网游厂商的垂涎！

Webgame崛起，令人堪忧

传统网游收益萎靡，已经呈非常明显的势态，早年前作为另类网游形式而出现的Webgame在2010年可谓是大放光彩。2009年中国网页游戏市场规模为9.9亿元，而到2010年则达到22.8亿元，同比增长了131%。如此惊人的增长速度，不由得让我们回忆起数年前传统网游的那段辉煌时代。而有分析报告称，到2013年中国网页游戏市场规模将达到50亿元以上！网页游戏正在以惊人的速度，快速增长。

对于网页游戏快速增长的现象，业内解释为一线网游厂商纷纷进入网页游戏市场，以龙头企业为主，通过运营数款精品网页游戏，来为整个市场注入强心剂；而一些中小型网游厂商，则以庞大的产品数量，来赢取市场份额。所以不难发现2010年的网页游戏市场，是一个群雄逐鹿、百家争鸣的市场。

仔细推敲2010年的网页游戏市场，我们发现在多如牛毛的产品中，真正的精品网页游戏却是少之又少。大多数网页游戏只存在于外表上的不同，而其游戏内容大体上同出一辙。例如目前策略型网页游戏，占据了整个网页游戏市场的较大比重，然而几乎所有策略型网页游戏，它们的内容都非常相似，甚至于完全同质化。产品内容缺乏创新意识，然而整个市场却呈现出快速增长的势头，这其中又隐藏着怎么样的玄机？

网页游戏如今已经成为网游厂商快速吸金的工具，小成本、小投入，却能换回不低于客户端网游的回报。然而产品同质化严重的现状，也必然会给整个网页游戏市场埋下一颗定时炸弹。快速增长的势头，无非就是玩家对网页游戏的一种好奇，而当这种好奇心过后，网页游戏的泡沫增长，也必然会随之而破灭。

2010年11月，网页游戏《小小忍



诱惑的代言词，如今谁还能相信



骗钱！网页游戏惯用伎俩



网页游戏市场规模

者》拉开了对外测试的大幕，如今这款网页游戏已经成为国内一线产品，其用户关注度之高、业内反响之大，却是让很多人始料未及的。那么这款产品为何在众多网页游戏中脱颖而出？它又有什么与众不同的地方呢？首先，用人气动漫《火影忍者》与《死神》做游戏的故事背景，让这款游戏在运营之前就积累了较高人气；其次，没有职业的限定，让玩家可以在多重角色之间自行选定，这又加大了游戏的DIY乐趣；其三，游戏中的PK战斗随时可以进行，同时配合百余种技能的随意搭配，让游戏的战斗充满了变数，更激发起玩家对技能组合使用的探索。正是由于这些创新内容的出现，《小小忍者》在2010年取得了成功，而在步入2011年之后，《小小忍者》俨然成为了中国网页游戏新派作品的代名词。

对于《小小忍者》的创新内容，我们又不得不再次担忧。在抄袭成风的中国网游市场中，任何一股新风的出现，必然会尾随着成群结队的模仿者。一个《小小忍者》凭借创新内容成功了，然而随后一片片“小小忍者”必然如雨后春笋般站立起来，这就是具有中国特色的网游市场。“网页游戏真的崛起了吗？”一个声音响起来。“是厂商在快速敛财吧，是为泥泞不堪的中国网游市场，再来一个新鲜的泡沫吧！”另一个声音如此回答道。2011，Webgame的崛起，令人堪忧！

低俗炒作，当真止于2010年？

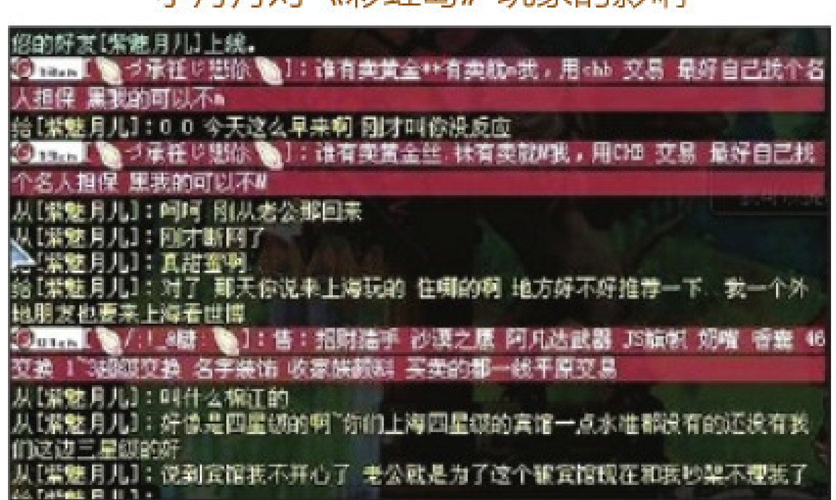
网游厂商的低俗炒作，从来就不曾间断过。2010年7月6日文化部印发《文化部文化市场司关于加强网络游戏市场推广管理，制止低俗营销行为的函》。这是国家行政部门公开严厉制止网络低俗营销，也正是从7月6日开始，网游营销低俗炒作被明令禁止。有很多玩家说，如果没有罗玉凤出现在网游公司、如果没有翟凌（兽兽）在艳照门后代言《西游记Online》、如果没有厕所门后的闫凤娇代言《昆仑Online》，文化部兴许不会做出如此高调并严厉的举措。但我认为，网游低俗炒作早就应该严加制止！

在网游厂商的眼里，中国的男性网游玩家就是色情狂，胸器、T裤、蛮腰具有暗示性的内容，往往会带来极高的关注度。而那些低俗事件的主人公们，正符合了中国男性玩家的胃口，难怪连日本AV演员，都来中国进行游戏代言了！在文化部的强力制止措施下，网游厂商们收敛了许多，这似乎让我们看见了一个阳光明媚的明天，但国庆期间爆出的“小月月”事件，又与网游低俗炒作扯上了关系。有人指出“小月月”是某款网游的玩家，一时间这款网游引发了很大的关注度，但随后该游戏官方做出强烈反映，“小月月”绝非该公司炒作产品。那么“小月月”又因何会出现在这款网络游戏中呢？有一种猜测，或许可以对此做出理性解答：“小月月”的始作俑者，受他人指使对这款网游进行诋毁，以低俗炒作为利剑，从而破坏这款网游的公众形象。

从各种门的主角被封杀，到“小月月”事件的旁敲侧击，其实证明了一个现象：网游厂商对自己产品进行低俗炒作是万万不可的，但是暗地里给竞争对手的产品冠上低俗炒作的头衔，去刻意诋毁竞争产品的公众形象，则是非常不错的一种竞争手段。网游低俗炒作已经从公开的为自己服务，而转化成暗地中突发的冷矢，中国网游市场真的是凶险无比啊。

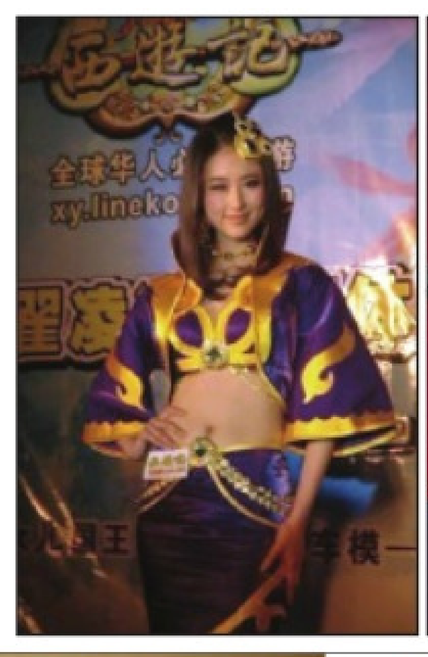
我们相信在2011年中，网游厂商绝对不会傻到再利用低俗炒作来为自身产品做广告，但我们更加相信在2011年中，低俗炒作绝对是网游厂商相互攻击的绝杀暗器。如今已经弥漫的火药味，预示着大战即将到来？网游厂商是提高警惕以自保？还是拿起“低俗炒作”这把利器，来与竞争对手拼个你死我活？然而对我们来说，一场场的好戏或许是网游带给我们的另一番乐趣。

挥手2010，我们展望2011。在不断总结经验，以及接受教训的同时，未来究竟又是怎样？有人说中国网游市场是病态的市场，是网游厂商压榨玩家的屠宰场。2010年中，又有多少网游打着娱乐大众的幌子，而大肆敛财；又有多少堪称经典的作品，而最终惨淡收场？如果说这是市场经济带来的残酷竞争，那网游厂商难以自律的举措，不也是为自己挖下了一个又一个的陷阱吗？我们应该对中国网游市场抱有希望，因为有了希望我们才能看到明天。祝福的话语难以深表，当对2011充满希望之时，也不要忘记2010所留下的那些伤痛。



小月月对《彩虹岛》玩家的影响

小月月与《彩虹岛》事件







（上左图）名声大噪后，立刻进行代言！低俗炒作，烽烟四起

（上右图）闫凤娇厕所门、非诚勿扰，代言网游依然坦然

（右图）低俗炒作，必须叫停

同样的Gstar不同的感受

■北京 风云

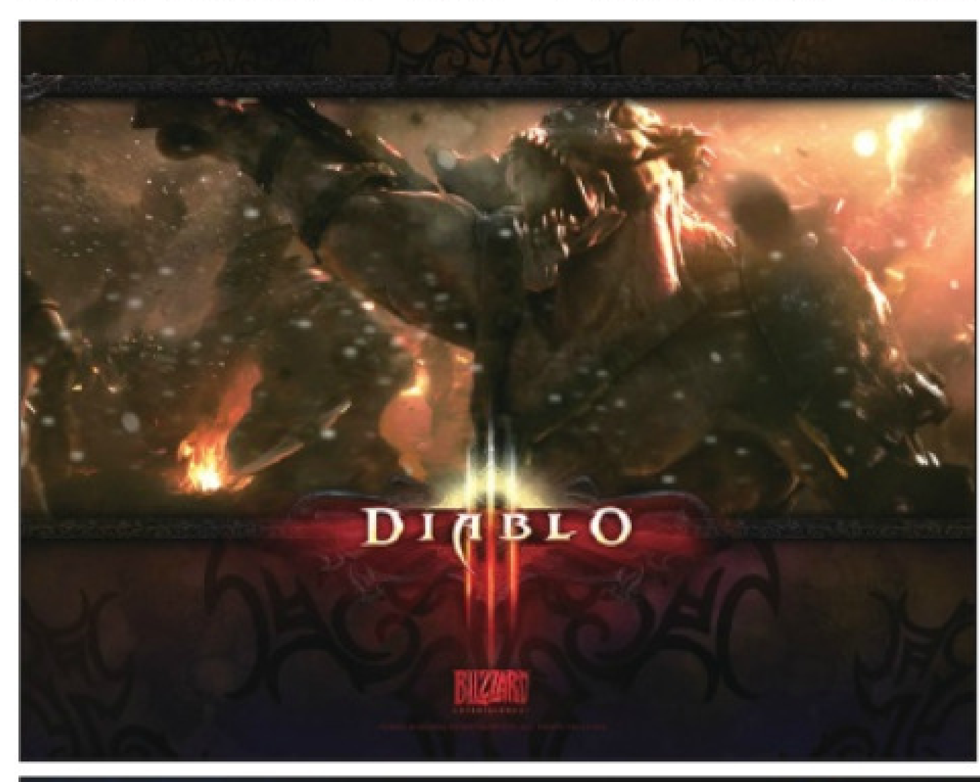
由于某些原因，我不是很喜欢在韩国出差。但作为每年一度的全球为数不多的国家级游戏展会Gstar，依然会在召开时吸引着全球游戏媒体的目光，正所谓游戏无国界嘛。历年的Gstar给我的感觉就好像我在韩国吃“国饭”的经历（当你连续四天的食物只有米饭、泡菜和矿泉水的时候你就明白了），但今年却给我留下了太多的不同感受，下面我们就一起回到Gstar召开的那些天里，看一看4天来我所感受到的不一样的Gstar！

记忆一：井喷！惊人的1.98亿美元新游签约背后

今年的Gstar是成功的，28万参观人数的诞生，整整比去年提升了9%。全球22个国家、316家企业参战，也刷新了Gstar有史以来的最高记录。此外，今年Gstar商务馆的现场签约数为166个、总金额1.98亿美元，更是创下了Gstar历史的最高纪录。

但在1.98亿美元的背后，却能隐隐的感觉出中小型网游的没落。从整个展会上来看，NC、暴雪等龙头企业的展台堆满了参观游客，而在一些中小型网游企业的展台，却门庭冷落、无人问津。以至于与一名韩国媒体从业者交流时，他说出了一句令人很值得深思的话：网游也要垄断吗？

不得不承认，今年Gstar展会上大作云集。《剑灵》、《暗黑破坏神Ⅲ》等重量级作品，无疑成为本届Gstar的焦点。韩国游客纷纷向往，而我也有幸对这两款游戏进行了试玩。可是当游戏的制作者们在描述游戏是多么的强悍、多么的完美时，可曾想到网游也会在潜意识里的改变玩家的思想么？这让我不由得想起“韩国学者”对历史的曲解，西方玩家对玄幻世界的憧憬，网络与现实，到底哪一个是真的？（你《盗梦空间》看多了么！）做网游也是做文化，可游戏的文化在哪里？是虚构的游戏世界？还是篡改的历史？这，尤为值得我们深思。





（左图）GStar中试玩的与10月的“BlizzCon 2010”出展的是同一个版本，新要素和可以玩的新职业等都没有，十分遗憾

（下图）韩国《星际争霸》选手水平在世界上是有目共睹的，但《星际争霸Ⅱ》在韩国却不如前作有人气，这让人值得费解

记忆二：中规中矩！游戏为主，美女为辅

记得刚回到编辑部的时候，看见众人向我走来时，心中暖暖的，不禁感慨多么情深意浓的同事友谊啊！可当他们纷纷抢夺我的相机，而将我丢弃在一旁时，心中一酸道：原来我还不如相机中的那一幅幅画面。说起本次Gstar之旅，对ShowGirl的收获远不如国内的游戏展会，没有“胸器”，甚少美腿，看不见求包养的标语，也听不到那嗲嗲的呻吟声，更看不到那一个个举着牌子自我炒



虽然Gstar的ShowGirl也走性感路线，但是游戏才是最重要的



AVA的黑丝美女

作的姑娘。也许是09Gstar驱逐门的震慑力还在，本届Gstar中的Coser们以非常敬业的精神，去对待每一场演出，而ShowGirl则穿着得体、大大方方的站立在展台旁，对周围的参观者耐心讲解。我看到了韩国人对游戏的严谨，也看到了韩国对低俗之风的严禁力度。游戏展会就应该是以游戏为主嘛！如果让其中充斥着大量的低俗之风气的话，我倒想问，究竟是游戏展会？还是选美大赛呢？这也是我这次韩国之旅，Gstar留给我深刻的印象之一。

忆三：走出国门！Gstar见中国网游

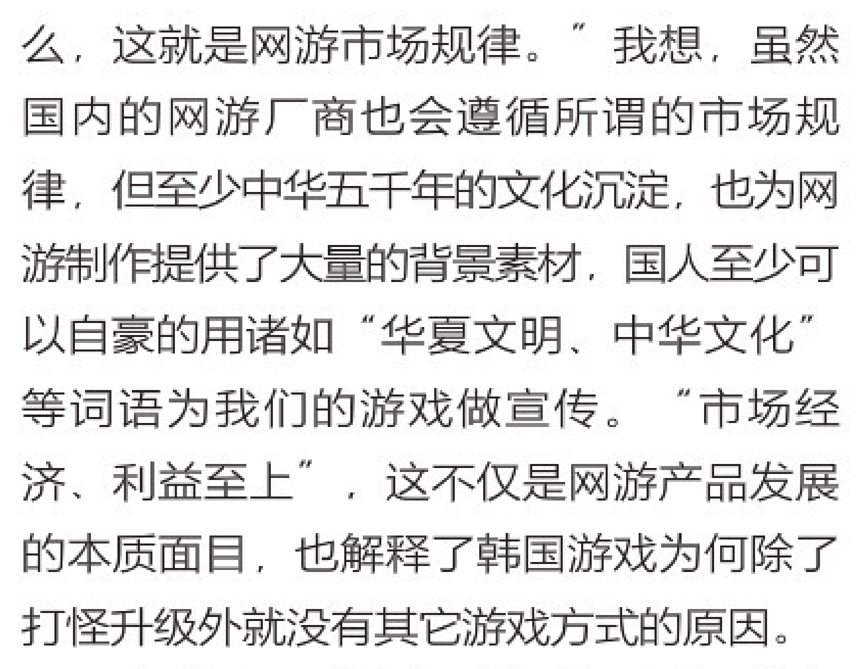
第三天的时候Gstar展会进入了高潮，大量的参观者袭来，让每一个展台都使出浑身解数，来吸引参观者的目光。这倒是让我大饱眼福，看着太多太多的新品网游，还真有些目不暇接。

在会场中我还看见了诸如盛大、腾讯、蜗牛、蓝港在线等多家国内游戏企业的身影。随着中国网游产业的发展，国内一些网游企业的资本不断壮大，市场影响力急剧上升，参展Gstar也表明了中国网游企业，已经具备了进军国际市场的实力。在本次Gstar中，我们可以清楚的看出国人的产品与参展的其他产品存在的差距。但走出了国门，就代表了我们立足于国际市场的决心！通过技术交流、产品引进，来不断发展壮大我们自己的网游产品。这种“拿来主义”是值得进行鼓励的。

可是在现场签约的一些韩国网游产品，要么就是西方魔幻，要么就是未来科技或者是架空的历史。我在现场向一名韩国游戏记者进行询问，告知的回答让我在哭笑不得时。她说：“玩家喜欢什么，商家就制作什么，这就是网游市场规律。”我想，虽然国内的网游厂商也会遵循所谓的市场规律，但至少中华五千年的文化沉淀，也为网游制作提供了大量的背景素材，国人至少可以自豪的用诸如“华夏文明、中华文化”等词语为我们的游戏做宣传。“市场经济、利益至上”，这不仅是网游产品发展的本质面目，也解释了韩国游戏为何除了打怪升级外就没有其它游戏方式的原因。

当我看见盛大与腾讯这对“冤家”再次相逢时，心中的另一个想法也油然而生，就是在国内行业中的竞争，不应带到国外。在国外，每一个中国网游企业都代表了中国！一个国家的网游产业，也是展现自身民族历史的平台。因为我们都有一份民族责任感，一份振兴民族网游产业的使命，它将高于一切而存在！希望在2011年的Gstar展会上看到中国网游厂商展现出的王者之风！


备受关注的《剑灵》



Gstar盛大展台




国产武侠网游《九阴真经》踏上Gstar的舞台

记忆四：前途依然迷茫！大小网游激战即将上演

如果非要用一个自来形容2010年的Gstar展会，我认为“多”这个字可以回答这个问题。人多、效益多、商家多、游戏多。而在这其中我们也能发现一个非常明显的问题，韩国网游企业在这几年中，在以几何倍数增长。由于韩国网游业近年来大兴收购合并之风，导致大型网游企业纷纷出现内讧，导致很多开发人员离去并选择了自主创业。由此也就在短短数年内，涌现出大批中小型网游企业。这也就意味着韩国网游产品必然也将以几何倍数增长。但玩家群体的基数如今已经饱和，产品多、用户技术固定，必然将引发网游商家之间的争夺战！高端产品、中端产品、垃圾产品，一时间充斥在韩国网游市场内。这种混战也必然会在2011年上演。不过我还有更为担心的事儿，就是韩国中小型网游产品的泛滥，是否会因无法在韩国站稳脚跟，进而流入中国市场？中国不是垃圾产品回收站，我们反对韩国的垃圾网游在中国进行洗牌！

一年一度的Gstar结束了，4天的韩国之旅除了Gstar之外，并没有给我留下时间去其它地方游览。有的读者给我来信，询问我是否有试玩《剑灵》、《暗黑破坏神Ⅲ》，并且有哪些深入人心的感触？在这里我只想说一句话：没有激动，没有感触，因为那不过就是个游戏罢了！



以"一个幸存者诞生"为先期预告，《Game Informer》杂志给我们带来了关于"古墓丽影"下一代的全球独家报道。这是一位刚走出大学校园的稚嫩女孩发掘自我力量的故事，是一只毫无探险经验的菜鸟在险象环生的残酷环境下艰难求生的故事。在开始这次探险之旅时，无论是过去的"古墓丽影"还是过去的Lara Croft，都需要先被放在一边

PC/PS3/X360

古墓丽影

■Tomb Raider■动作■Crystal Dynamics■Square Enix■未定■古墓丽影中文站 TombCrow

历来“古墓丽影”故事都建立在神话传说上，但这次他们完全没有提到有关无名岛的任何来历

A SURVIVOR IS BORN

在Square Enix发布的第一则消息中，Crystal Dynamics负责人Darrell Gallagher就忠告玩家：

“忘记你所知道的关于‘古墓丽影’的一切。在这款游戏中，我们将探索的是之前从未呈现过的。我们要讲述Lara Croft的起源，讲述一次个性塑造的过程。”正是在这次旅程中，锻造出了Lara所潜藏的有别于其他任何人的个性。

Lara是对古文明保持着极度热情的人，这种热情来自她从小接受的家庭教育。然而，在教育上乐意接受家庭安排的Lara，却不愿意生活在父母的阴影下。她拒绝了剑桥大学的公开邀请而去了一所籍籍无名的学院，以满足自己接触真实世界的愿望。最后，她将自己的毕业之旅安排为一次寻宝探险。

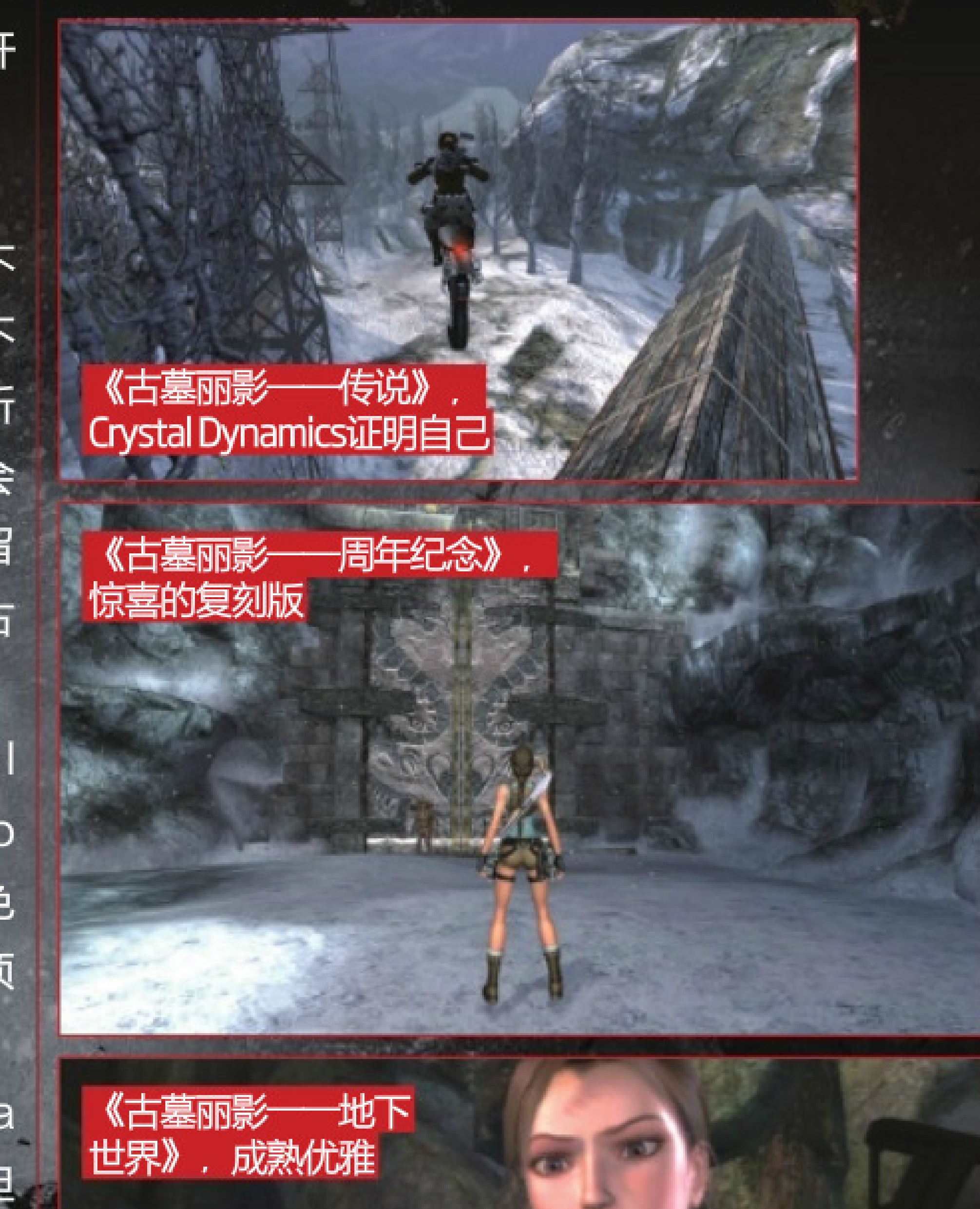
这是个刚刚大学毕业只有21岁的女孩，为了证明自己，她登上了驶往日本离岛的打捞船“坚忍号”（Endurance），目的是找到隐藏在日本海岛的珍宝，如果成功必将一鸣惊人。

但尚未到达目的地，一场突如其来的强烈风暴就摧毁了坚忍号，Lara被卷入海中，漂流到未知小岛上。故事由此开始，但它绝不是女版《鲁宾逊漂流记》，岛上未知的谜团和可怕的挑战正等着她。

外界很容易注意到，这个Lara并不是过去的影子，这一款“古墓丽影”也不是系列的前传，而是一次彻彻底底的重新来过。新作并不是简单地解释Lara为何会成为我们熟知的“古墓奇兵”，而是保留了Lara的灵魂与个性，构建出一个与“古墓丽影”前作并无交集的平行世界。

对如此大动干戈的举动，Crystal Dynamics的品牌总监Timothy Longo Jr.解释说：“无论是不是英雄，偶像角色都是所处时代的产物。一个系列游戏必须追逐时代潮流。否则就会倒下。”

在Crystal Dynamics看来，Lara Croft之于系列的重要性不言自明，但“古墓丽影”的品牌价值已经严重缩水。他们的看法是，Lara过于“完美”的形象导致了她（以及她衍生出的故事、世界）不够丰富。在以《古墓丽影——传说》（Tomb Raider: Legend）为引导，以《古墓丽影——地下世界》（Tomb Raider: Underworld）为终结的寻母三部曲中，Crystal Dynamics实现了系列



《古墓丽影——传说》，Crystal Dynamics证明自己

《古墓丽影——周年纪念》，惊喜的复刻版



《古墓丽影——地下世界》，成熟优雅



的“软着陆”，现在则是放开手脚大干一场的时候。他们需要一个新的、更年轻的Lara Croft，更像常人的Lara Croft。

Core Design一手创造的Lara Croft从1996年横空出世，就是一个无懈可击的偶像

Crystal Dynamics接手后，以Lara的至亲为引导，给她增加了更多的情绪波动。结果就是，“古墓丽影”系列的剧情和人物形象得到极大的强化。但经历过这些后，Lara再度回到了1996年时的“无懈可击”，我们已经很难想象，之后还有什么事能够激起她感情上的波澜。剧情脚本方面功力深厚的Crystal Dynamics，认为这样的形象是“空洞”的，是上世纪90年代娱乐业不发达时期的产物，在当今只能说是“没有存在感”。他们把Lara的这个形象归结为性感与力量的完美结合（再加上个性因素），现在他们要打破这份“完美”，以个性的保留为核心，既不依靠力量，也不诉诸性感，也许“平易近人”是个不错的出路，在她身上平衡坚强与脆弱，熟悉感与新鲜感。

自2003年发售《古墓丽影——黑暗天使》（Tomb Raider: The Angel Of Darkness）以来，“古墓丽影”游戏的标题中就带上了“Lara Croft”字样，但这次“Lara Croft”消失了。新作没有副标题，一个简简单单的“Tomb Raider”，就如初代。这款15年后的游戏既不适合称之为“古墓丽影9”，也不适合叫它“古墓丽影0”或“古墓丽影前传”，它就是《古墓丽影》，Crystal Dynamics的《古墓丽影》。

将新Lara的首次登场安排为一次荒岛求生之旅，并追求“人性”和“真实”。目睹求生之旅的开端后，全球首先看到这款游戏的《Game Informer》宣布：“Lara Croft不再是优雅的象征。”这个全新的人物脱胎于我们从未在Lara身上见过的东西——绝望。Crystal Dynamics在游戏中诠释了真人秀《荒野求生》（Man vs. Wild）主持人Bear Grylls的感慨：“求生毫无体面可言。”

刚从风暴中侥幸逃生的Lara，就经历了让她苦不堪言的种种遭遇。从昏迷中苏醒，她发现自己来到一个不知名的小岛上，寂静和虚无笼罩着她，却忽然听见沉重的拖拽声，就像有什么重物被拖过湿漉漉的土地，拖拽声中还夹杂着断断续续的呻吟。除此之外，就只有水滴的声音。她清醒过来的时候，天已经黑了，无尽的黑暗包围着她，但暗夜的寂静被绳子和树枝摩擦的声音打破，Lara再回过神来时，自己已经被包裹在一个帆布袋中，高高倒吊在树枝上，只剩头部还暴露在外。急促喘息着的Lara试图让自己平静下来，但下颌仍在恐惧中颤抖着。她看到身边还倒吊着一个“俘虏”，而那个人已经断了气。

赤手空拳的Lara开始拼命挣扎，她唯一的念头就是“我不能就这样死去”。剧烈的晃动中她撞到了身边的布袋，那个布袋碰到烛光燃烧起来，里面的尸体掉落下来。这提醒了Lara一种风险巨大的脱困方法。在玩家的帮助下，Lara继续摆荡，直到束缚她的布袋和绳索也燃烧起来。被火焰吞没的Lara尖叫着，然后落向地面。此时的镜头率先移到地面，并聚焦在了一根金属针上，预示了Lara坠落时的遭遇。她重重地摔到地上，金属针毫不留情地刺入她的体侧。

仍然是在玩家的操作下，Lara仔细拔出了针，然后缓缓地站了起来，将她的惨状暴露无遗：身体和脸都被泥水覆盖，



只有汗水和泪水流过的地方才能看得到裸露的皮肤。头发凌乱不堪，腰腹的鲜血则明确展示出她的伤口。这样一个手无寸铁狼狈不堪的女孩，真的毫无优雅可言。

Lara早就注意到地面上有个洞穴。现在，玩家操作着她进入洞穴，沿着蜿蜒的岩壁，在狭窄的通道内摸索着前进。小心翼翼的动作仍然扯动了身上的伤口，她本能地伸手按压，动作极其细腻和逼真。在这款游戏中，Crystal Dynamics全面动用了运动捕捉技术，以保证细节表现和角色表情都保持高水平和真实性。

终于走完了这条通道，眼前是一个大厅，借着烛光，可以看到这里摆放着大量的来自不同文明和不同时代的奇珍异宝

但Lara的目光集中在了祭坛前——那里悬吊着一具尸体。尤其可怕的是，那是新鲜的男尸，并不是如同围绕四周的骷髅那样属于遥远过去的遗留物。

还没来得及有什么反应，就听到一阵脚步声，Lara立刻抓起一个火把躲进了岩缝。她现在唯一的目标是要求生，由好奇心所驱使的探秘行动还尚待时日。她离开的时候，甚至没看一眼那些金光闪闪的稀世珍宝。

前方有一堆衣服和废弃物挡住去路。根据之前的经验，她知道该把这些障碍物烧掉。在继续逃生的过程中，Lara的火把被水浇灭，进到另一个房间后，她才有机会将之重新点燃。这里有个又低矮又狭窄的通道，Lara跪在地上准备爬进去。

忽然，她的小腿被一把握住，一个“人”从地下钻了出来，从Lara身后抓住了她。玩家控制Lara挣扎时，这个“土行孙”说话了：“停下！我是想帮助你！”

此时如果玩家听信了他的话而放弃抵抗，会发生令人难忘的一幕：Lara被对方扑倒在地，一根利刃准确地刺入她的心脏。用那只空着的手合上Lara的双眼后，这个骗子还伏在Lara耳边低语着。关于他或“他们”的情况我们一无所知，但很显然Lara面对的不是简简单单的“野兽”。这种以地下空间为居所的智能生物，只是这个岛上潜伏着的生存挑战之一。

Lara对一切事物的小心谨慎是绝对必要的。不理会那个人的“甜言蜜语”而把他甩开，Lara进入了一个狭小的空间。此时，相比继续前进，恐怕她会宁愿呆在原地，因为唯一的出路就是一段几乎被水浸没的通道。硬着头皮继续前进的Lara只能把头高高扬起，才能勉强呼吸到空气。她踮着脚艰难挪动，努力让火把保持在水面之上。每走几步她就脚下一滑，整个人浸入水中，然后带着惊魂未定的喘息再次浮出水面。此时Lara对刚才袭击者的恐惧没有完全消退，她不时回头看对方是否跟上来。在追尾视角下，Lara每次回头，都能让玩家清楚地看到她惊恐的表情。

在水波撞击声中，Lara到达了一个稍大的房间，不似刚才那么逼仄。这里堆满了潮水带来的各种杂物。在这个房间里，玩家将遇到一个对“古墓丽影”来说很关键的部分——用以前的称呼来说，是“谜题”。但这次的“谜题”与以往不同。Core Design时代的“谜题”，大多是“找钥匙—寻开关”的模式，Crystal Dynamics更热衷于“压地板—跷跷板”式的“物理谜题”。但新作中他们强调的是“动作生存”体验。游戏的流程由生存渴望所驱动，而不会有什么经历数个世代仍然保存完好的开关或钥匙孔，在那里等着让Lara打开前进之路。

微弱的亮光提示了Lara出口的位


不论如何，她终于上岸


Lara在洞穴里醒来


在水的作用下，火把并不是可靠的照明工具


遍体鳞伤之下，毫无优雅可言

置，但它却被一排炸药桶挡住。清理出出口的最快的方法是用手中的火把点燃炸药桶，但这里的空间太小，这么干自己也会被炸飞。Lara必须用其它办法引爆炸药——Crystal Dynamics在游戏世界中严格遵从了现实世界的定律，Lara可以像现实中那样思考，然后摆脱困境。

拜潮水所赐，这里堆着大大小小的物件，甚至还有些被布条覆盖的木箱。我们已经很清楚那是非常便利的易燃物，看起来解决方案有了——让Lara点燃箱子，等着退去的潮水把它们送到炸药桶那里去吧。然而命犯华盖的Lara事事不如意，她很快就会发现，漂浮道路上要经过一道小瀑布，那道水流足以浇灭木箱上的火苗。因此，这个“漂流”方案并不可行。

最终Lara找到一个生锈的鲨鱼笼子，经过足够的试验掌握了在反重力系统下控制它的方法

她将一些木箱塞进了鲨鱼笼子，将它们运到炸药桶上方，然后让它们掉落下来。随着巨大的爆炸声，Lara终于呼吸到了新鲜的空气。

不过成功的喜悦很快被打断——爆炸引起了山洞的坍塌。光明指示了求生的方向，Lara全速奔跑着，却掉进了一条裂缝。山洞还在继续坍塌，Lara必须尽快爬上去。在攀爬陡峭的岩壁时，玩家必须不停地变换按键，让Lara一边前进，一边躲避掉落的石块，并在这混乱情况下找到一条安全的道路。这还不是全部，那个危险的“土行孙”又来凑热闹了。他再次抓住了Lara的小腿，并继续咕囔着他是好心好意。如果玩家让Lara把他踢开，他就会成为快速坍塌的山洞的牺牲品，但若不是这样，Lara会被一块巨大的岩石压住腿。Lara对着镜头求助，但此时又一块岩石滚落下来，正中她的头颅……

这一幕被《Game Informer》形容为“令人震撼和极度难受”，也意味着“古墓丽影”不再是过去那样“老少皆宜”。“要让人们重新在乎Lara，她就不能高高在上，她必须是个人。”平凡、脆弱，并为失败付出惨重的代价，代价也展示得残酷而真实。

Lara最初的历险大致如此，但更多的挑战还在等待着她。当她成功出逃，缓步来到悬崖边时，看到的是让人屏息的场景——海面上到处散落着几个世纪以来失事的轮船与飞机的残骸。如此众多的残骸传达出了悲伤和恐怖的感觉。那个还未来得及细看的藏宝室，也毫无疑问地暗示了小岛显然拥有着属于它的秘密。

在这个示范Demo之外，游戏性上的披露仍然很少。就目前所知，Lara开始并没有任何工具和装备，也没有什么能力去对抗敌人。随着流程的推进，她的技能会得到提升，并逐步获得更多的装备。但还是一只菜鸟时，Lara仍然容易受惊吓，并且没有称心的工具。

在Crystal Dynamics公布的首张人设图中，Lara背着日本长弓和疑似霰弹枪的东西，右手握枪，左手持登山镐

在这些装备中，目前仅仅知道登山镐的来历——那是同样漂流到岛上的“坚忍号”船长Conrad Roth交给她的。Roth受了重伤，被Lara所救。这位曾经服役于英国皇家海军突击队的硬汉，如今需要依靠Lara才能脱困。他要求Lara爬到山上的发射塔发射求救信号，那是他们获救的唯一途径了。

面对毫无信心的Lara，Roth提醒


完美的动作捕捉，真实的面部表情和细节


花言巧语的袭击者


Roth船长，52岁的寻宝者


海面上到处散落着几个世纪以来失事的轮船与飞机的残骸

说，她是“Croft”，暗示了Lara的出身非比寻常。Roth把自己的登山镐交给Lara，而没有退路的女孩也只能循着这唯一的途径前进。此外，《Game Informer》特别提醒道：“登山镐在Lara这样有头脑的人手中，所发挥的作用绝不仅仅是它的本来功能那么简单。”

Lara终于成功发射出信号并获得回应，这让她自己都觉得惊讶。但满怀期望的等待，等来的救援飞机却完全没有降落的意思。Lara全速奔跑起来，甚至翻下了陡坡，飞机近在眼前了——这样的剧情通常会由游戏动画交代，但现在玩家却能够完全控制角色，为Lara挑选一条比较安全、受伤不会太严重的路径。一边快速前进一边躲过路上的障碍后，玩家最后要做的是让Lara抓住悬崖边沿，以免她坠入大海，但她只看到了飞机坠毁的惨剧。在破碎的飞机支架掉入海中后，Lara回到了地面。她又一次躲过了危机，但前来求援的机组人员则没那么幸运。这神秘的孤岛似乎会让任何接近它的交通工具有来无回，这也让Lara的逃生变得没了希望。

Lara注定将要探索这个岛屿，一个“开放世界”，给予了玩家拥有极高的自由度。Crystal Dynamics称：“以前你只是看起来自由，但其实过关点之类的设置会让你跳跃到一个完全陌生的新地方。但这次的自由是真实的。你可以到达任何你看得到的地方，可以以你自己独特的方式过关，而不用听别人指手画脚。”

在早期，很多地方Lara无法到达，随着能力和装备的升级，Lara重访故地就能带来不一样的收获。天气的变幻莫测、Lara的技能提升以及对岛屿认识的加深，让玩家在重访每个地点时都保持着新鲜感。Lara还可以设立营地，在其中组合新的工具，并利用营地快速前往其它地点，免去走回头路的时间。在真实性的要求下，Lara需要收集食物和水以及其他资源，以便让自己的探索更加方便——但这种物品收集未必是“存活”的需要，Crystal Dynamics的解释是：“生存并不仅仅是保持‘不死’”。

“这并不是四处散步捡草莓的游戏。”Crystal Dynamics的首席设计师Daniel Neuburger说，“但我们要给喜欢探索的玩家一些回报。我们希望游戏有足够的机动性，满足不同玩家的需要。”玩家的探索能够得到的奖励，包括新的物品和资源，以及揭开小岛秘密的线索。

战斗场面目前尚未曝光，但Crystal Dynamics表示，战斗会彻底改变，使之能与故事相融合，而不再是解谜之余的陪衬（据说不输于任何同类作品）。最重要的改变是取消了自动瞄准，改为自由射击。制作者相信这能展现一种更为原始和危险的战斗状况。通过每次战斗，让玩家掌握到在这个世界中生存的技能。

另一个或许值得注意的设定，是Crystal Dynamics没有提到的。历来“古墓丽影”故事都建立在某个或某些神话传说之上，但这次他们完全没有提到无名岛的背景。从描述来看，小岛颇似“魔鬼海”（位于日本列岛和小笠原群岛之间，据称这个三角区与百慕大相似，船机失事事件频发）。在日本附近，恐怕也只有那个地方才“配得上”Lara所看到的大量残骸。

在Lara Croft这个Icon诞生14年之后，Crystal Dynamics把更多的注意力集中在了“地平线”之上，集中在了这次“从零开始”。Square Enix怀有抱负，Crystal Dynamics同样如此，他们的抱负系于一人之身——那个准备重生的经典偶像。P

PC/XBLA

突破点

■Breach■射击■Atomic Games■Atomic Games■2011年1月■江苏 防弹手柄


《费卢杰六日》中的美军换成了CIA特工，感觉都牛了很多


豆腐渣工程把我给害惨了！


掩体绝不是无敌的，碰上子弹扫射还算幸运


碰上RPG就自认倒霉吧！


这是在Cos《盗梦空间》吗？


毫无防备，遭遇强拆


用子弹强拆出了四方四正的枪眼，体现了美国特工在建筑学上的"极高造诣"

Atomic Games开发的话题游戏《费卢杰六日》（Six Days In Fallujah）招致了美军阵亡士兵家属们的一致反对

发行商KONAMI后来以"对公司形象有负面影响"为由迅速跑路（估计更主要的原因是这款游戏的品质让K社认清了形势）。总之，找不到下家的Atomic Games只能取消这款游戏的开发。不过到了2010年3月，他们突然宣布《费卢杰六日》会以另一种方式继续推出——以付费下载的方式与我们见面，也就是现在的《突破点》，它和原作没什么本质不同，只是开发商想通了，原先的美军被CIA特工代替了，伊拉克战场换成了一个架空的东欧国家。

游戏拥有类似《战争机器》的第三人称视角和掩体系统，但取消了单人战役，支持最多16名玩家在一张地图上厮杀，可选职业包括医务兵、步枪手、枪榴弹射手、侦察兵和狙击手，也会加入《现代战争》的经验值和技能解锁设计。多人模式包括常见的死亡竞赛、团队死亡竞赛、渗透和与"战地"系列类似的"征服"玩法。

《突破》的掩护系统类似于《幽灵行动——尖峰战士》的Xbox 360版，只要人物贴近墙壁，就会转入掩护状态，然后从容地从左、右、上3个方向探身射击。由于职业的限制，人物的主武器无法更换，但可以拾起敌人遗留下来的手枪、冲锋枪之类的副武器。RPG是每张地图上提供给破坏狂人的大杀器，出于平衡性的考虑，每支火箭筒都是一次性的，但只要命中一发，无论掩体后还是房屋里面的敌人都会伴随着混凝土块飞上天空。

物理效果是《突破点》最重要，同时可能是唯一的卖点。《突破点》的Hydrogen引擎特点是：任何人造建筑物的解体倒塌，都不会以预先设计好的方式进行。据称《突破点》将实现"砖块级别"的物理破坏效果。一个手持M82狙击枪的射手，其实不一定要在窗口去狙杀敌人，你可以用大口径子弹在墙上"强拆"出一个射击孔，然后在相对安全的位置等待猎物出现。对占据优势地形且火力凶猛的敌人，也不一定要正面强攻，可以绕到敌人的侧后方，发挥自己拆墙毁屋的想象力，从意想不到的位置发动致命袭击。P

PC/PS3/X360

国土防线

■Homefront■射击■Kaos Studios■THQ■2011年3月■江苏 防弹手柄


校车镜头里，高压下苟活的平民


他们也许很快就会被处决


残余的正规军无疑只是衬托游击队孤军奋战的炮灰


地狱般的丹佛市，似乎看不到希望

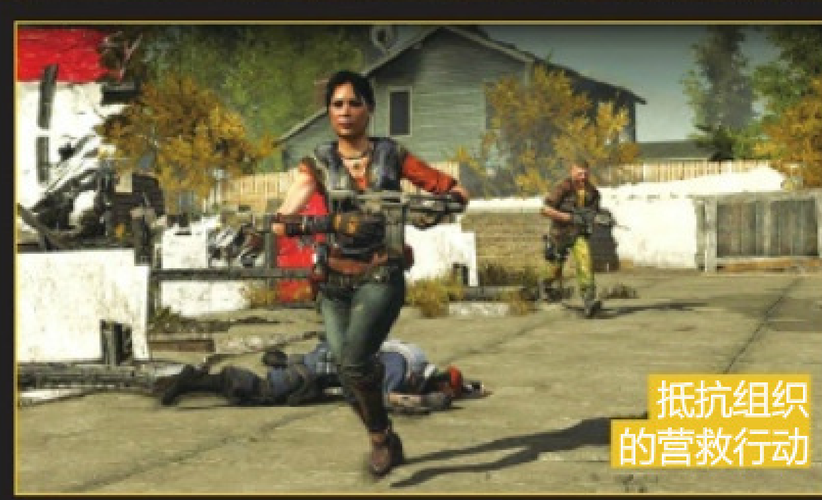
冷战是美国人喜欢意淫而且每每还能意淫出一些新意的题材

随着国际局势的变化，被两百多发炮弹炸毁的小镇，似乎让《国土防线》描述的美国被朝鲜军队占领，昔日生活的家园化为一片焦土的胡诌场景有了少许的“现实意义”。游戏开头也许会让《使命召唤——现代战争》的玩家似曾相识：你所扮演的无名氏从睡梦中惊醒，敌人破门而入，在一片“思密达语”的嘶吼和周遭的惨叫声中，主角同其他平民被押上了一辆校车。随着引擎发动，玩家透过车窗玻璃，“欣赏”着丹佛郊区小镇上正在发生的惨剧。敌人四处抓捕平民，大肆刑讯以获取有价值的情报；另外一批军人正在有组织地处决被怀疑是抵抗分子的美国人。

为了营造悲情气氛，游戏的开头还安排了不少重口味的画面，如敌人当着一个孩子的面，处决了他的父母，更“不幸”的是玩家此时恰恰路过，结果番茄酱般的粘稠物溅满了车窗玻璃……与《现代站长》片头的最大不同点在于，你不是什么总统，在“巡游”结束后也不会有人将你拉出去一枪毙了——由于主角光环的神气作用，马上就会有人会将你救出牢笼。

果然，一辆大卡车迎面而来，将囚车撞得翻个几个跟头。在头晕目眩的主视角画面中，几个手持“山寨M4”的抵抗者爬进了车厢，射杀了几个敌军看守，然后将你从即将爆炸的汽车中拽了出来。现在，你不再是什么只求三餐一宿的可怜虫，这一撞打通了你的任督二脉，你已经是一名抵抗者，你就是美利坚最后的希望！于是主角接过一个领导模样的家伙丢过来的霰弹枪，然后当场枪毙了两个敌军俘虏后，交上了自己的投名状。

尽管要上演的依然是一骑当千式的逆转神话，但考虑到改编原型《红色黎明》（Red Dawn，20世纪80年代初描写美国青少年组成的游击队反抗苏联入侵的B级片）的背景设定，制作组还是决定体现这种不对称战争的部分特点。比如玩家身上可以携带的弹药数量很少，打光后要么寻找游击队的隐藏补给点，要么只能捡起敌人的枪械。运气好的话，你可能捡到一只压满子弹的自动步枪；人品不佳时，刚刚捡到的也可能是一支“烧火棍”。P


抵抗组织的营救行动


游击队员们看上去像是一群叫花子


我们可以期待载具作战？

PC/PS3/X360

蝙蝠侠——阿卡姆城

■Batman: Arkham City■动作■Rocksteady■Warner Bros. Interactive Entertainment■2011年■江苏 GA_Frank

黑暗诡异的阿卡姆城，我回来了！


蝙蝠侠的新一代高科技装备。想起前作中蹲下玩PSP时的样子，情不自禁地泪流满面……


本作将允许蝙蝠侠从高处俯冲攻击，看上去好有冲击力


更多的战斗招式，今次将可以同时对多人发动攻击

世界上有那么多美漫，美漫中有那么多英雄，他们偏偏选中了蝙蝠侠——真是天才！

毫无疑问，最适合改编游戏的超级英雄题材非Batman莫属：不仅仅是因为他名扬四海，知名度堪比超人，相关动漫电影像飞纸片一般蹭蹭地出，还因为他是为数不多可以合理地被任何一个杂兵干掉的超级英雄。

就算这样，在前作《蝙蝠侠——阿卡姆疯人院》（Batman: Arkham Asylum）中，蝙蝠侠相继制服了贝恩（Bane）、鳄鱼人（Killer Croc）、稻草人（Scarecrow）和毒藤女（Poison Ivy），并最终挫败了小丑的邪恶阴谋，阻止了毒药渗入哥谭市下水道。奇怪的是，尽管疯人院出了这么大的乱子，院长昆西·夏普（Quincy Sharp）却仍然在市长竞选中胜出——当然，这种事对我们来说也不是那么匪夷所思，由于著名的阿卡姆疯人院已经在前作中被蝙蝠侠上天入地翻了个底朝天，前精神病院院长只好下了一个艰难的决定：果断买下了一大块贫民窟的地皮，用高围墙包裹起来，再把疯人院里的超级罪犯和黑门监狱里的喽啰们统统移到这个新的罪恶天堂——阿卡姆城，好让蝙蝠侠有个崭新的舞台展身手。

这听来似曾相识，毫无疑问，小丑和他忠实的女助手是定然要在其中插上一手的。与此同时，双面（Two-Face）意图杀掉猫女以提高他在城中名望的计划，也使得事态产生了些微妙的变化……在以蝙蝠侠为主角的游戏中，少不了这些原作中颇具人气的反派们。即使在整个DC世界里也是恶人之翘楚的小丑，仍是本作中蝙蝠侠的主要敌手；双面人与猫女联袂登场，势必将在主线中占有不少戏份；谜语人（Riddler）在前作中凭借声音与精巧的谜题小小地撑了一回台面，这次可要露真容了！哦对了，登场的还有蝙蝠侠的疯狂崇拜者雨果博士。此君在漫画原作里堪称蝙蝠侠的头号追星族，非但苦心孤诣调查黑暗骑士的真面目，更不惜以老迈之身亲自上阵Cosplay。就是这样一个心理扭曲的家伙，伟大的昆西市长偏偏对其青眼有加，甚至将整座城都交给此人打理。

此外前作出场的反派亦会一一露面。这意味着毒藤女们或许还有再战江湖的余地，然后就是翻滚、投镖、硬直、打


同时反击两个敌人的攻击


嘿，猫女，你好！


感情戏什么的……就算说没有玩家也不会信的吧！


由于本身缺乏战斗力，小丑女在游戏中更像是蝙蝠侠的伙伴而非敌人……


哈莉奎因（Harley Quinn）造型更性感，制作组你们到底是有多喜欢小丑女啊！

打打、翻滚、投镖……你懂的！

既然游戏的舞台已从“院”升级为“城”，显然地图的数量与大小也有相应的扩增——《阿卡姆城》的地图将是前作的至少5倍大。假如这个数字还不足以令你惊叹，制作组还承诺这5倍于疯人院的地图在细节之处的考究将与前作保持同一水准。这听上去令人欢欣鼓舞——即使他们只做到承诺的一半，那也将是个了不起的工程。最不可思议的是，在最近的一系列爆料中，还隐隐透露了“游戏中的建筑全部可以进入”这一可怕的信息。唔，当然啦，疯人院的建筑也是全部可进，但你要知道新作的舞台可是一座“城市”啊！

制作组在故事背景中明确指出，本作与《阿卡姆疯人院》间有一年的时间跨度

他们仍希望两作在一定程度上保持连贯性，结果就是，在疯人院中玩家按游戏流程才能得到的强力道具在本作伊始便全部开启。

我们也有理由相信《阿卡姆城》在谜题上不会令玩家失望。前作中大放异彩的谜语人挑战不但得以保留，还增添了“线人”功能：谜语人的谜题不再随着地图的开启直接给出，其中部分需要玩家利用侦探系统分辨出喽啰之中的线人，并使用新增的逼供功能获取谜面。这项设定似乎削弱了战斗的爽快感，但也提供了更刺激、更考验反应与智力的挑战。特别是考虑到战斗系统的进化，这样的设定并不会太影响你打架的心情——蝙蝠侠现在可以一次反击两个敌人，他可以将敌人投掷来的致命物件丢回去；也允许更便捷地使用道具辅助战斗（如爆破凝胶等）。

《阿卡姆疯人院》说到底是个彻彻底底的单线程游戏，能挖掘的游戏性只有谜语人和DLC的挑战模式。这次制作组决定加入支线剧情。玩家可利用无线电以及新增的逼供系统开启相应任务，目前已知会一小段与杀人狂蔡斯有关的支线情节。一部大作级别的游戏提供了支线剧情并不是那么值得注意的事情，奇怪的是，为什么在第一作里没有人考虑过这个问题。

最后，《阿卡姆城》将拥有全新设计的多人模式，考虑到猫女和罗宾（可能）的存在，多人合作的可能性要稍高一些。联想到前作PS3独占DLC中的“小丑模式”，联网对抗也是可能的。P


看来不仅是双面人，连命中注定的反派一号小丑也要对猫女下手


双面人华丽登场，造型明显靠近了蝙蝠侠的电影最新作《黑暗骑士》


之前曾传出消息称侦探模式将被取消——唔，看来它还在

PC/PS3/X360

魔戒——北地之战

■TLTR: War in the North■动作角色扮演■Snowblind Studios■Warner Bros. ■2011年■湖北 参哒哒



你将探索Mirkwood——在迷雾山脉（Misty Mountains）以东和灰色山脉（Grey Mountains）以南的神秘的古代森林



玩家会根据剧情需要操纵3人冒险小队中的角色



说到敌人，现在流行不露脸神秘头盔男



时刻记住，这不是一个人的战斗

“魔戒”三部曲的上映距今已有8年时光，“魔戒”所带来的热效应似乎正在散去，好莱坞魔幻片热潮也吸金能量不再

但游戏厂商手中的游戏改编权并没有签到地老天荒时，于是，魔多（Mordor）的阴影又接踵而至。

拥有原著改编权的Warner Bros.在2010年9月推出了多平台动作游戏《魔戒——阿拉贡的使命》（The Lord of the Rings：Aragorn's Quest）后，又在策划一款新的“魔戒”游戏。这次还有什么能吸引玩家眼球的新鲜血液？在玩家对“魔戒”游戏几近审美疲劳的现在，恐怕真的要以“血”来实现了。《魔戒——北地之战》与画风清新的《阿拉贡的使命》相比，最大的不同就是足够血腥，你会看到你可怜的精灵朋友被高山巨魔像纸娃娃一般轻易拎起来，再被撕成两半，就连平常弱小的哥布林在本作中也会变得异常凶残，整个北方战场就是一片血淋淋的屠宰之地。

作为一款ARPG，制作组雪盲工作室将大部分精力都花在了设计的战斗系统上。在游戏里，你扮演的是“矮人—人类—精灵”三人冒险小组中的一员，此次冒险的唯一使命就是与索伦那帮肮脏的怪物朋友们作战。

就如原著所要表达的那样，这不是一个人的战争，最好的方式就是连线寻找别的玩家与你一起加入对抗黑暗和邪恶的战斗。如果选择单人模式，那么其他两名队友将会由AI操纵，而以往的经验告诉我们，最好不要对你的AI队友抱什么希望……至于多人模式讲究的配合，那也要看加入你的远方的朋友是不是真的靠谱。玩家的战斗方式主要取决于种族的选择，每个种族都拥有不同的天赋树和技能，相同的是，不管什么种族的什么技能，无疑都是血腥的……人类法师精通攻击和防御法术，制作组把他们称作“嬉皮士版的甘道夫”（Hippie Gandalf）。法师一个重要的法术是圣域术（Sanctuary），它会创造出一个幻影般的防护罩，进入其中的角色可以免受远程攻击带来的伤害（这在对抗巨魔的战斗中非常有用，巨魔会不停地朝你们投射石块，没有防护罩的保护队友很容易受伤）。法师还可以享受一些人类种族专有的特性，比如采集原料、合成物


可远程可近战的精灵姑娘


Snowblind说：要飙血


“嬉皮士版的甘道夫”说，我用法杖比用法术多


这是……魔戒无双？


法师的圣域术可保护对友不受远程攻击伤害

品，制作出来的药水和装备都可供队友使用。

精灵，毫无疑问，就是像莱茍拉斯那样会百步穿杨的弓箭手，只不过在游戏中是名巾帼不让须眉的女性角色

她不但擅长远程攻击，还会利用潜行杀敌于无声之中。精灵同样拥有种族特长，她可以追踪敌人的行踪，辨识地面上的标记，以获得敌人的类型及数量等有用的信息。

矮人战士也比较典型，挥舞着他那笨重的斧头就向敌人冲去，不是你死就是我活，永远位于战斗的最前方。在游戏中他还有项特别的技能就是可以侦测到隐藏的门和宝箱，这些宝箱里常常藏有属性相当不错的装备，这可真是矮人无法比拟的优势……如果是在连线模式中，玩家还可以选择私吞宝箱里的物品……太邪恶了！

Snowblind Studios一向以制作ARPG见长，代表作有《无尽的任务——诺拉士战士》（Champions of Norrath: Realms of EverQuest）和《博德之门——黑暗联盟》（Baldur's Gate: Dark Alliance），但这款《北地之战》并没有采用其所擅长的俯视角，而是与地面距离相当近的第三人称视角。虽然这种视角有可能会影响玩家对战场整体的操控，尤其是对一款己方都有3名角色参战的游戏来说更是如此，但可以猜测得到，这也是为本作的“血腥”主题所服务，还有什么比近距离看到自己或敌人身首异处更给力的呢？在一个试玩关卡最后与巨魔的战斗中，我们证实了这一点。当巨魔逼近我们的英雄时，庞大的身躯几乎占了屏幕的一半，巨魔有多种进攻方式，需要玩家依靠不同的方法和技巧来躲避，然后反击。这是一场持久战，无论是法术、弓箭还是斧头，对它造成的伤害都微乎其微。如果操作不当还会引发致命的失误，你会看到一向坚挺的矮人战士倒在地面上，巨魔厚重的脚掌就要踩中他的脑袋，这时玩家唯一的对策就是不停地按防御键试图阻挡巨魔的践踏。

时机的把握非常重要，运用得好不但可以躲避攻击还可以刺瞎巨魔的眼睛，运用不当就会看到矮人的脑袋被踢飞的壮观景像，同时也对为什么本作会成为第一款18禁的“魔戒”游戏而感同身受。

另一方面，Snowblind也往这款动作RPG中塞入了不少很廉价的RPG元素。比如与《质量效应》类似的对话树，让玩家至少有两个选择，但实际情况是，无论选择哪一项都没什么影响。在单人模式中，玩家会根据剧情需要操纵3人冒险小队中的其他角色，体验不同的战斗风格，但这个过程是短暂的。在杀死敌人后会获得不同颜色的球，用来恢复生命、法力或增加经验值，开启角色的新技能。

雪盲工作室很容易让人联想到黑曜石（Obsidian Entertainment），这两家其实没什么沾亲带故，只是这两家公司的活计很相似，专为各大RPG接手续集制作，而且分工明确。如果想给已负盛名的RPG出正式续作，找黑曜石准没错。瞧瞧《旧共和国武士2》、《无冬之夜2》，乃至不久前发售的《辐射——新维加斯》，越做越给力；如果想给声名远播的Title出款骗钱的ARPG，雪盲就当仁不让，看看《博德之门——黑暗联盟》，《无尽的任务——诺拉斯战士》，越做越垃圾。这两家公司最新接手的《地牢围攻Ⅲ》和《北地之战》都在本年度年发售。到时候再看这两家的实际表现吧！

PC

龙歌——时间长河

■Drakensang: The River of Time■角色扮演■Radon Labs■dtp entertainment AG■2010年11月■北京 着魔

遭遇中古世界恐怖凶残的怪物猛兽，意味着一场恶战

丰富多样的角色可供选择


在强大的巨人面前，人类是如此脆弱

2009年2月，来自柏林的开发公司Radon Labs推出了RPG巨制《龙歌——黑暗之眼》（Drakensang: The Dark Eye）

这是一款以广阔世界为基础的角色扮演游戏，采用了先进的3D技术，将玩家带到一个富于幻想并与现实环境完美整合的史诗般的游戏世界中。

和所有德国人的游戏一样，它也有操作不够友好之类的缺陷，但仍有媒体评价道：“太棒了！它根本就是3D版的《博德之门》！”由于游戏背景基于在德国广受欢迎的桌面游戏，它不仅赢得了德国游戏开发大奖的多个奖项，而且俨然有超越“哥特”（Gothic）品牌，成为德国最受欢迎RPG的潜质。

2009年11月，德文版的续作《龙歌——时间长河》发售。作为《黑暗之眼》的前传，它的故事背景设定在一代的23年前，地点为Aventuria，那时候你——游戏的主角只是一位初出茅庐的菜鸟冒险家，在旅途中无意卷入了一场动乱，然后与出现在一代中的多位核心角色相识并结伴而游。玩家将体验到全新的故事剧情，并见证一段伟大友谊的诞生。


官方发布的效果图颇令人神往


除了阳光明媚，也有白雪皑皑的冰雪世界


出色的光线特效，真切表达出时间流逝的感觉

2010年11月，《时间长河》发行了英文版。在德文版发售的一年多时间里，民间汉化组一直在持续工作，现在即将发布中文补丁，那些不熟悉德文和烦恼于大量英文的玩家终于可以跨越障碍，领略到这款来自德国（一个盛产啤酒和桌游的国度）的RPG巨作的独到之处。

《时间长河》的故事设定在欧洲中世纪背景的广袤的大河（The Great River）流域，喧嚣的城市、巨大的城堡、神秘的岛屿以及纵横的山脉都等待着玩家的冒险和探索。游戏着重于角色发展、战斗系统的设计。玩家可以选择的人物角色从战士、窃贼、雇佣兵、法师到术士、海盗等等，共计22种，可谓丰富多样。不同角色个性对比鲜明，能为玩家带来迥然不同的战斗体验。开发小组精心创造了一个自由度极高的动态对话系统，借由独特的个性来展开一部宏大的角色故事。玩家可以与众多NPC自由交流，他们会根据玩家的地位和态度作出相应的回答。较强的对话技巧，不仅能获得大量可贵的敌方情报，还能说服不同的人物加入自己的队伍共同作战，甚至能不战而退人


猎杀强大的敌人就必须选择正确的武器


每个角色都有独特的技能树，带来不一样的作战风格


可以选择喜欢的衣饰装备，设定个性鲜明的人物装束，也可以像这样几乎什么都不穿……


噢噢，好有爱的中世纪！



目前，圣城家园游戏汉化组历时半年之久已将游戏多达3.5万行、近百万字的剧情文本翻译完毕，已进入后期校对阶段，有望在春节前让玩家无障碍地体验这一鸿篇巨制

之兵。当然最为实用的是，在与商人的交易中获得更好的价格。

玩家可根据自己的喜好设定角色的发型、脸形、身材，庞大的道具系统则允许玩家选择适合自己的衣饰、武器、盔甲来装备人物。这样的设计不仅能让玩家定制自己鲜明的装束，也让玩家能正确选择武器和盔甲构造强大的进攻和防御体系——要知道，清风习习、芳草依依的旷野的确是一番美好的景象，偶尔你还能发现一些奇花异草，并习得相应的自然知识。但世事并非总是美好，与中古时期的凶猛野兽遭遇就意味着一场恶战的来临。

“龙歌”的战斗采用回合制，一个战斗回合大约1~2秒，视所使用的技能而定，其间敌我各进攻一次

游戏设计偏向于真实的中世纪，魔法较为稀有，更多的技能如重击、瞄准射击等只是增强攻击效果，所以“菜刀队”较有优势。战斗时依据地势及敌我双方实力部署队形必不可少，而选用针对性的武器装备也能事半功倍，很好地体现了“龙歌”的战略性。

战斗过程中部分攻击会被格挡或回避，当角色持有盾牌时每个战斗回合增加额外一次格挡机会。而盾牌的格挡和武器的格挡是分开的，值高者优先使用，如果是1对1单挑，那么只有一次起作用，另一次是无用的。但是被围攻时，即一次战斗回合中同时受到多次攻击时，第二次格挡的作用就非常明显了。当受到攻击次数太多，即大于格挡的次数时则很容易被击中，因而被围攻的是非常痛苦的（即便有可以暂时增加格挡次数的技能）。

角色在战斗中受到攻击时除了传统的HP减少外，还有可能会受伤（Wound，与普通伤害“Damage”不同），当受伤程度达到5级或HP减为0时人物就会进入垂死状态（Dying）。战斗结束后角色可以恢复行动，但依然处于重伤状态，并暂时丧失战斗能力，需要使用绷带等物品救治才可以恢复。而受到某些攻击会使角色中毒，需要使用特殊技能或药品才可以完全复原。根据受伤状况的不同，人物的某些属性值也会相应降低，游戏中当受伤程度达到4级时角色更容易受到伤害。总的来说，《龙歌》战斗系统的设计比较贴近现实，作战小队中是否有一位治疗法师将关系到队伍的生死存亡。

与一代相比，《时间长河》在画质上有了大幅提升，人物造型更为细腻逼真，你可以观察到人物面部表情的变化以及行动时衣服的褶皱纹理。“龙歌”系列强调的“气氛饱和度”在本作中更是得以充分体现。当你置身游戏，行走在野外时，你会看到蒲公英在空中翩然飞舞，林间枝叶轻声摇曳；河面水波荡漾，仿佛不时有微风吹过。当你来到城镇，处于人类聚落惯有的喧嚣中，如果你遇到几位居民聚在一起，会发现他们或闲聊生活琐事或谈论古老的传说。场景中光线及阴影的变化，让你真切地感受到时间的流逝、日夜的交替。出色的游戏音乐也令人印象深刻，听着暮鼓晨钟、蝉噪鸟鸣，冒险探索的过程也多了分惬意和悠然。

所有这些无不让你惊讶于开发小组对细节的刻画及对游戏完整度超乎寻常的执着追求。虽然细节并不能提供任务线索，于升级技能、获得装备也毫无帮助，但却表现出角色扮演游戏的真谛：让玩家不只是进入游戏，而是融入另一种有别于现实的虚幻的生活，体验现实生活中无法实现的梦想，宣泄内心压抑的感情。P

PC/PS3/X360

尘埃3

■DiRT 3■竞速■Codemasters■Codemasters■2011年■江苏 防弹手柄




本作里终于看到了纯正的绿色……


复活的B组赛车，力量与狂野的完美结合


被誉为“用4个轮子跳芭蕾”的障碍赛，车身小巧、地盘扎实的福特嘉年华大有用武之地

诸多流行和娱乐元素的加入，使《尘埃2》创下了辉煌的销量，同样的设定一直沿用到不久前的《F1 2010》

但娱乐元素的加入并不是每个“科林·麦克雷”的铁杆都喜欢。《尘埃3》除将玩家从一片土黄带入银白色的冰雪世界外，还会重新调教娱乐和模拟的平衡。

首当其冲的就是拉力精神的回归。制作组表示，本作职业生涯模式中的拉力赛将占据60%以上的篇幅，不再是各种车种、赛道和比赛方式的大杂烩。《尘埃3》将强化车辆的重量感和细腻的操作反馈，让手感不再是以往的爽快与“顺滑”，回归早期的厚重和严谨。当然，为了避免好不容易培养起来的轻度玩家被吓跑，辅助操作系统仍旧存在。但辅助的存在并不意味着与低难度、街机风格划等号，也不是一刀切，制作组给出了包括稳定性控制、油门控制、过弯刹车、方向盘幅度等数十种“基本功”的辅助选项。如果玩家开启了“方向盘”选项，那么过弯时系统就会对玩家的输入幅度自动修正，只要偏差不是太大，赛车就可以沿着最佳线路完成漂亮的弯道转向。


拉力赛车也可以跳“钢管舞”


发电厂在本作中就是障碍赛爱好者的演武平台


障碍赛全景，如何避免挫败感是个现实问题

被拉力爱好者称为“用4个轮子跳芭蕾”的障碍赛（Gymkhana），正是由系列代言人——传奇车手Ken Block发扬光大的，相信很多人通过YouTube上一个个匪夷所思的“神技”认识了这项运动。现在，我们将在伦敦Battersea发电厂亲手挑战赛车性能、车手技术和人类想象力的极限。这里并没有正式比赛时严格的评分系统，一切都看车手的临场发挥。

与拉力赛相比，障碍赛对操控的要求更高，Codemasters当然不希望让玩家花上几十分钟重复同一个挑战，却只能一次次看到战车撞成惨不忍睹的模样，他们正在参考“托尼·霍克滑板”系列的特技系统，在正式版中加入一个可轻松协调各个制动子系统的操作模式，让玩家用一只手柄就可以玩出“人车合一”的境界。

总体看来，《尘埃3》中既有拉力模式和拉力精神的回归，又在《尘埃2》的基础上再度强化了竞速的技巧性和刺激感，无论对Codemasters本社的经典拉力玩家，还是追求生猛暴爽竞速体验的爱好者，都有相当多的卖点，看来又一个圈钱之作就要诞生啦！P

PC/PS3/Wii/X360

变速2——激情释放

■Shift 2 Unleashed■竞速■Slightly Mad Studios■Electronic Arts■2011年■江苏防弹手柄


依然夸张的动作模糊特效


"变速"系列将首次出现夜间比赛


福特野马捍卫着属于美式肌肉车的无上荣誉



刚刚过去的12月份，Slightly Mad Studios在他们的工作室中为媒体开放了Demo测试，游戏平台为一台顶级PC和D-Box力回馈赛车椅，配合主视角画面与驾驶模拟设备细腻的表现，让参与试玩的记者们耳目一新

EA终于找到了不让"极品飞车"在风格上继续纠结的办法，这就是创造一个走核心向路线的子系列——"变速"

《变速2——激情释放》的名称里抛掉了NFS的字样，它的目标直指如日中天的"极限竞速"（Forza Motorsport）与"GT赛车"（Gran Turismo）系列。前作的素质、制作组的野心，再加上EA的财力支持，相信这并不是梦想。

《变速2》仍由Slightly Mad Studios开发，但负责人是来自DICE的Marcus Nilsson。他表示，《变速2》会坚定地在模拟路线上发展。本作的主题被定位为"一场车手的战争"。Marcus说："驾驶一辆时速超过150英里的赛车过弯，车手绝不会像背靠在沙发上的玩家那样，象征性的拨一下摇杆、按几个按键就轻松应付，他会面临巨大的压力和恐惧，这就是我们希望表达的东西。"

在"脑后插管"时代还没有到来前，Nilsson的说辞有些过于神棍。其实，他的意思是：《变速2》中的车辆发生碰撞，镜头会出现剧烈抖动，画面会呈现动作模糊。本作中不但恢复了在刚刚发售的《极品飞车——热力追踪》（Need For Speed: Hot Pursuit）中被取消的车内视角，还别出心裁地引入了主视角——确切地说，是安装在车手头盔上的摄像头传来的画面。诸如"推背感""离心力"等驾驶感受，都会以视觉方式还原给玩家。车内视角尽管被玩家认为是不可或缺的，但实际比赛的时候很少玩家会用，这是因为玩家不能像真正的赛手那样，以头部的移动来观察赛道，这就让"观察范围过窄"成了车内视角的原罪。现在，主视角会像专业车手那样，在关键时机和场合微调目光的"扫射"方向，如过弯时候视角会偏向弯道一侧，直线超车时会对前方对手的行驶线路格外关注。

《热力追踪》加入的网战/社交系统Autolog彻底改变了RAC游戏，游戏本体看上去更像是个网游客户端。《变速2》也是这样，玩家将拥有个人信息牌、相册、好友列表和荣誉墙。

正如Marcus所说，"变速"系列的重心不再是一股脑地将豪车收录进列表，而是将资源全部放到满足核心玩家的需要上——这可不太符合EA的作风啊！


这条上海赛道想必会让玩家倍感亲切


车内视角不再鸡肋


完全就是专业模拟的范儿，绝对找不到NFS的任何踪影

PC/PS3/X360

上古卷轴V——天际

■The Elder Scrolls V: Skyrim■角色扮演■Bethesda Game Studio■Bethesda Softworks■2011年11月11日

Bethesda宣布了“老滚”系列的最新作。执行制作人Todd Howard表示，本作不会采用曾制作过前两部“老滚”及“辐射”的Gamebryd引擎。新引擎的主要特性是改进角色动作和表情的表现力，看来Bethesda这次立志于超越《质量效应》系列逼真的数字演员演出效果了。

“你早该有所行动，它们已经到来，上古卷轴预言了它们的归来，它们的战败只是暂时的，在苏醒之后，天际的子民们将会付出血的代价。恶龙将会伴随着烈焰袭来。但是，它们惧怕一个人，他的名字叫做度法丁·龙骨（Dovatine Dragonbone）。”预告片中苍老的画外音说到。

这款先行预告片透露的讯息还十分有限

PC

捉鬼敢死队

■Ghostbusters: Sanctum of Slime■动作■Wannako Gameseractive■Atari■2011年第一季度

作为上世纪经典电影的改编游戏，“捉鬼敢死队”系列于2009年推出的同名作品突破了100万份的销量，这让代理它的“雷厂”——Atari自己都没有想到。新作《捉鬼敢死队——粘液密室》已经与电影关系不大：本作的故事发生在当代，当年的4名捉鬼队员已经迈入“夕阳红”，但隐藏在纽约各个角落伺机兴风作浪的妖魔鬼怪们并没有消停下来，于是老家伙们招募了4名年轻气盛的后生，将斩妖除魔的重任交给了他们。

在游戏方式方面的最大改变，就在于捉鬼行动将会以斜45度视角表现，4名角色的道具选择和走位控制将会更加流畅，事实上，本作就是为4人线上合作量身定制的。

此外，电影中由1959年款凯迪拉克“米勒流星”改装而成的捉鬼战车Ecto-1，会在本作中出现它的现代版——Ecto-4WD。


墓地中的捉鬼行动……怎么看起来像是杀僵尸？


合理制服撒野的幽灵货车

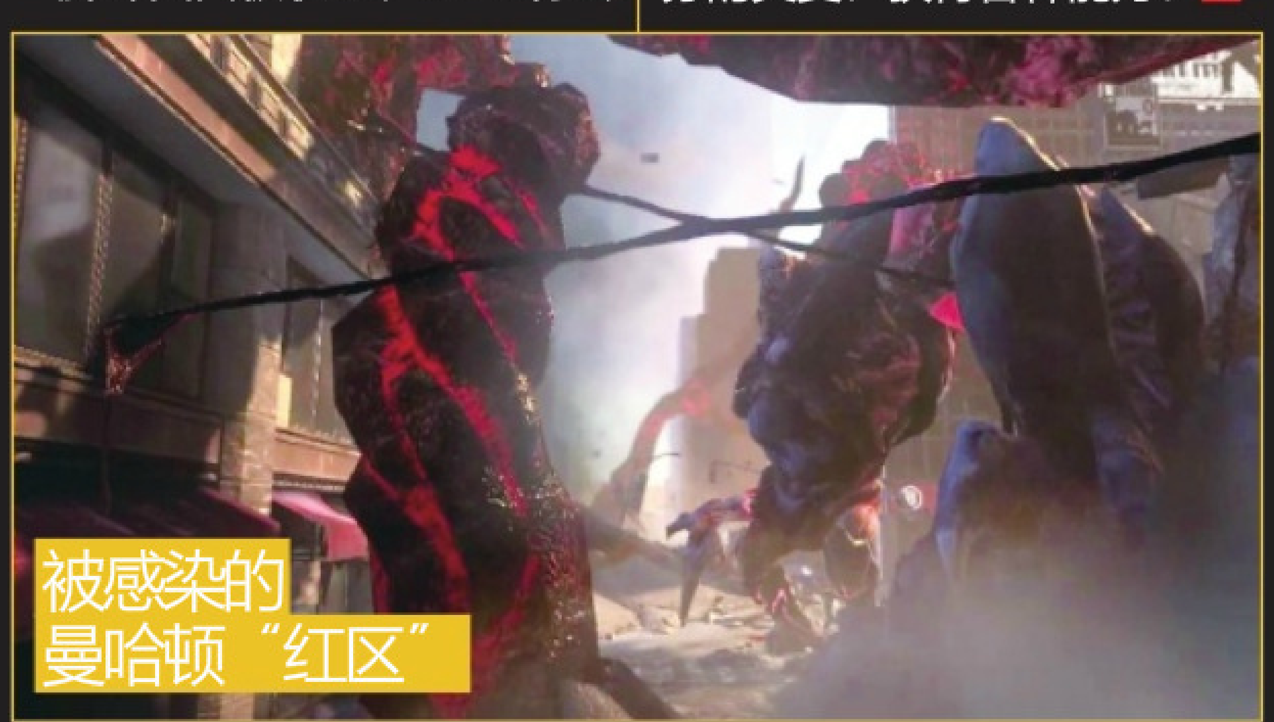
PC/PS3/X360

杀戮原型2

■Prototype 2■动作■Redical Ent■Activision■2012年■江苏防弹手柄

《杀戮原型》初代的主角Alex Mercer在纽约病毒危机中大开杀戒，无论是无脑僵尸还是军方特种部队均沦为他的刷级消耗品，最终进化为了生物学意义上的完美生物和军事学上的“大杀器”。制作组并不打算采用“战神”续作开头的潜规则，将实力膨胀的主角一脚踩回白板状态，Alex将会以100%的实力出场。不过，在《杀戮原型2》中他的戏份是大反派！本作的主角变更为了又一位“杀戮原型”计划的实验对象——海军陆战队中士James Heller。

本作依然维持了“沙盒+动作”的设计，主角可以通过对DNA的吸收来实现身体各部分的突变，获得各种能力。


被感染的曼哈顿“红区”

PC

色塔里夫的陷落

■ArcaniA: Fall of Setarrif■角色扮演■Spellbound Entertainment■JoWooD Entertainment■2011年

《阿卡尼亚——色塔里夫的陷落》是《阿卡尼亚——哥特4》的独立资料片，它的故事将紧接正篇的结尾，相当于后加入的全新章节。当控制Robar三世国王的魔鬼被驱散后，它们前往色塔里夫寻找新的宿主。这座与世隔绝的城市很快就沦为了魔鬼的乐园，到处都是在诱惑、欺骗和恐怖下丧失心智的人们。国王再度请求无名英雄踏上征程，救万民于水火，保王土之太平，然而，没有人知道等待他们的将会是什么。

“资料片将会提供一个讲述关于色塔里夫这座城市的故事的机会。”主设计师Andre Beccu说道，“我们完全将它作为一款全新作品来打造，无论是故事还是场景都将是全新的，无法导入正篇作品的人物。”最后和原作一样，官方给资料片给出的推荐配置仍旧居高不下。


为什么配置要求奇高？因为制作组一直在使用Simul Software Technology的天气特效系统


资料片的流程约为10小时

PC

A-10攻击机

■DCS A-10 Warthog■模拟■Eagle Dynamics■The Fighter Collection■2011年

Eagle Dynamics目前依然坚守在消费类军事模拟游戏的阵地上。在其新作《数字战斗模拟器——A-10攻击机》中玩家将要驾驶的是自1984年就停产却在伊拉克战争中再度披挂上阵的“疣猪”攻击机的最新型号——A-10C型。升级后的武器系统允许A-10投放JDAM（联合攻击弹药），安装更多的武器吊舱，让玩家扮演高空死神，主宰地面上每一个活物的生死。

本作也会提供完整的起飞流程，在真实的座舱界面中，每个按钮，操纵杆都可通过鼠标与之互动，耗费5分钟时间，完成几十个步骤才能让“疣猪”飞起来……光凭这一点，就足以吓跑不少人啊！P

游戏中的座舱界面，在起飞程序中每一个按钮和开关都可以与玩家互动

PC

仙剑奇侠传五

■Chinese Paladin 5■角色扮演■北京软星■寰宇之星■2011年

2010年11月26日，北京软星通过官方博客公布了《仙剑奇侠传五》的女一号——唐雨柔的造型，古典气质和温柔婉约的形象虽说在意料之中，但玩家们还是对她表现了极大的热情。女主角的即时演算效果也是一改“中国风”的软肋，多边形和贴图构成的人物依然体现了女主角的古典美和书卷气质。同时官网还公布了一批Q版人偶、动作设定和壁纸，至此本作4位主角中的3位已经同玩家们见面。

制作组在官方博客上表示，游戏的开发已经结束，目前正处于后期制作阶段，小组正在就除错、引擎优化和数据调整进行最后的冲刺，但目前还不会公布配置需求列表。P



PC

将军2——全面战争

■Shogun 2: Total War■策略■Creative Assembly■SEGA■2011年3月

《将军2——全面战争》日前公布了一段攻城战视频，对垒双方是武田军（守方）和北条军（攻方）。

日式城堡的特点在这段Demo中得到了很好的还原：天守并不是孤立的防御设施，外围有3道不规则的矩形石墙组成了一个完整的防御体系，一系列的橹、外墙和玄关形成的“迷宫”将会让突入其中的敌军绕得晕头转向。与过往“全战”的攻城战不同的是，攻方没有夸张的火炮武器，即便到了游戏后期，也只能装备发射实心弹的大筒。主要的进攻方式，就是控制步兵一层一层翻越石墙突入内丸，然后打开城门让城外的骑兵部队杀入。P

城内战的空间相当大，骑兵也不会像以往作品那样，一进城门就彻底鱼腩化了

PC/PSN/XBLA

荒诞世界合集

■Oddbox■动作■Oddworld Inhabitants■Oddworld Inhabitants■2010年12月

“荒诞世界”（Oddworld）系列游戏的创造者Lorne Lanning宣布，“荒诞世界”游戏的全部4部作品以合集的形式登陆PC平台。

1997年的创意游戏《荒诞世界——阿比逃亡记》（Oddworld: Abe's Oddysee）堪称天才想象力与奇妙游戏玩法的完美结合，成为当年最令人难忘的视频游戏之一，游戏后来还推出了3部续集，即1998年的《Oddworld: Abe's Exoddus》、2001年的《Oddworld: Munch's Oddysee》以及2005年的《Oddworld: Stranger's Wrath》，其中后两部作品没有发行过PC版，也影响了这个系列在PC玩家中的知名度。此前这个合集已经确定会在PSN和XBLA上推出，此次宣布PC版也在情理之中。游戏预计在类似Steam的在线销售平台提供下载服务。P



阿比默念咒语的一刻真是爱死人！



Xbox平台上的最后一作《Oddworld Strangers Wrath》



沙迦3时空的霸者
黑暗和光明

■サガ3時空の覇者 Shadow or Light■Square Enix■Square Enix■角色扮演■DS■2010年1月6日■日版

本作是1991年12月在Game Boy上发售的《沙迦3》的重制版，游戏画面将进化为3D。游戏讲述了在未来濒临灭亡的世界中，主角通过时空转移来到了现在的世界中，与现实世界中的一名孩子相遇，并一起展开了拯救世界的旅程。游戏中，角色以人类为起始，包含机器人、怪物、兽人、精灵及人工生命体等种族，其中“兽人”和“人工生命体”是在前作基础上追加的两个新种族。另一方面，怪物种族的吃肉系统也将得到继续保留。

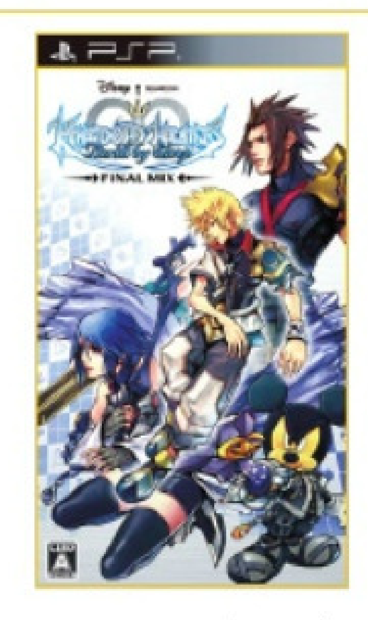
游戏中人物成长并非是随经验值的积累而提升等级，而是根据玩家在战斗中行动的实际情况进行成长奖励。在这个基础上，还针对种族的不同、擅长的武器不同，设定了人物角色在哪方面的能力更容易成长的规则，这样一来就能够随着玩家的喜好来自由创建出和发展出属于自己的人物角色。在游戏中，可以通过在战斗中打倒敌人、受到攻击方式的不同积累时空齿轮的“时空齿轮点数”，玩家使用这些点数就能激活新的剧情分支。P



重置版的画面是全3D的方式展现



战斗的风格决定成长的路线



王国之心
梦中降生最终混合版

■Kingdom Hearts: Birth by Sleep 'Final Mix'■Square Enix■Square Enix■动作角色扮演■PSP■2011年1月20日■日版

本作是2010年初发售的《王国之心——梦中降生》基础上追加了北美版的新要素，包括新的收集要素、新的Boss和剧情，调整了游戏的平衡性，并且保留了英文配音的最终混合版。本作中的迷你游戏追加了新的路线，地下甚至有通往秘密基地的道路等，可以看到王城令人意外的一面。收集散落在各个世界的王冠，就会得到在相册中的贴图，之后在准备好的背景上贴上这些贴图的话，就能得到点数，点数可以换取道具新增的迷你游戏“小飞侠指令游戏盘”。

既然游戏背景设定在梦幻岛，玩家可以在这里与彼特·潘或铁钩船长一决胜负。在“迪士尼小镇”上可以玩到的“节奏冰淇淋”是个流行的音乐类小游戏，在原作中只有两首曲目，本作新追加了好几首歌曲。新增的Boss是大家熟悉的《木偶奇遇记》中的巨大鲸鱼“蒙斯特罗”，与它战斗超过3分钟就会被它吞掉。打倒在它体内所有的无知者（アンヴァース）才能脱身到外面去。P



再见，睡美人



与铁钩船长一决高低



战场女武神3
尘封的硝烟

■戦場のヴァルキュリア3 - Unrecorded Chronicle■SEGA■SEGA■策略/角色扮演■PSP■2010年1月27日■日版

SEGA的著名SPRG“战场女武神”系列以独特的画面风格、汇聚战术性和即时性的战斗系统“BLiTZ”一直备受玩家好评。本作将讲述发生在一代的同一时期，即公元1935年，那些没有被历史记载的部队发生的故事，当然与《战场女武神2》的内乱相关的剧情也不会少。故事中的422部队指的是不属于正规军的、专门收容犯罪者和逃兵、受伤士兵的惩罚部队，俗称“无名部队（Nameles）”，本作的主人公们隶属于此，通过他们的视点，来刻画一个崭新的战场。

在本作中取消了2代中的多人模式，在战斗中，战车的地位将得到进一步的强化。本作十分注重单人模式，剧情上本作起到了起承转合的作用，不但是从另一个角度来观察一代，而且也交代了二代的前奏。本作中将会有两位女主角的路线，分别表现了3人作为加利亚人、达鲁库斯人、瓦尔基里人所背负的命运。每一个队员都有自己的故事，例如为什么会来到无名部队等等。P



本作将注重单机剧情


不再有等级的概念



小小大星球2

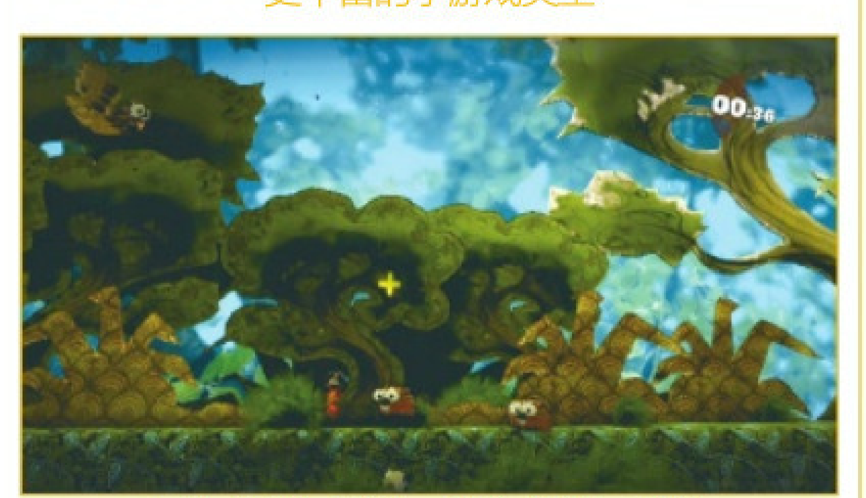
■LittleBigPlanet 2■SCE■KOEI■动作■PS3■2010年1月18日■美版

本作是备受好评的粘土动画风格游戏《小小大星球》的正式续作。游戏的玩法比较特殊，首先玩家需要在横版舞台中一边前进，一边在途中设置机关，设置好后将完成的地图上传，这样其他的玩家就可以进入其中冒险。在地图制作的过程中，玩家既可以体验到制作的乐趣也同时可以感受游戏的乐趣。本作将允许玩家继续自行创建不同类型的游戏内容。通过游戏提供的Direct Control工具，玩家可以控制各种载具，定义手柄不同按键所对应的动作，甚至支持六轴手柄的“Tilt”功能。

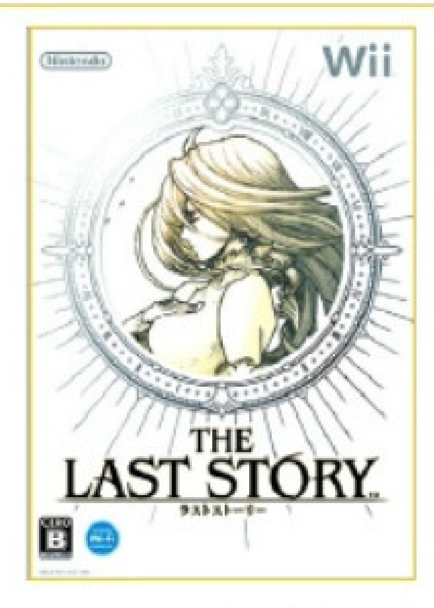
“Sackbot”是二代里新增的一种粗布娃娃机器人，玩家可自由选择大小、定制它的造型，还可以为其设定相应的AI动作，也可以和一代一样通过游戏里提供的开关等工具自行制作。不过为了确保玩家为一代创建的230万个关卡在续作上也能兼容，游戏将默认采用一代的设定。由于采用了Direct Control工具，玩家可以将该作变成其他类型游戏。只要玩家愿意，玩家可以将其制作成赛车、解谜、射击甚至是战略游戏，还可以自定义HUD界面。



更丰富的小游戏类型



只有你想不到的，没有你做不到的

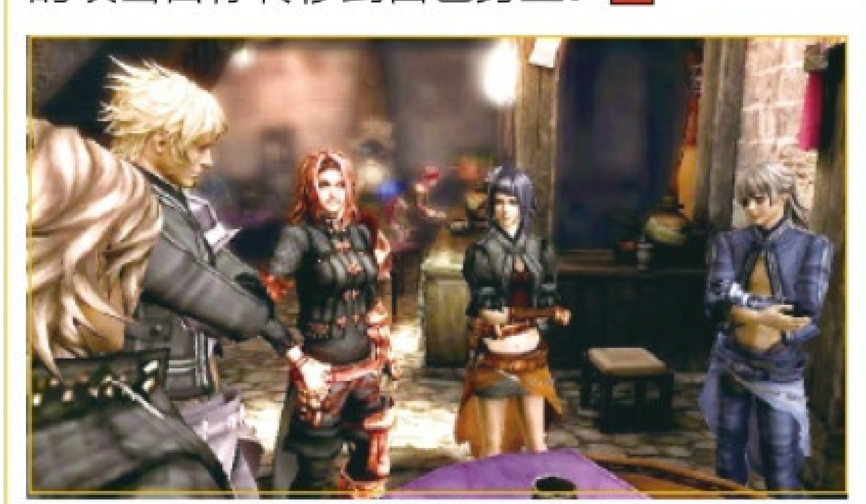


最后的故事

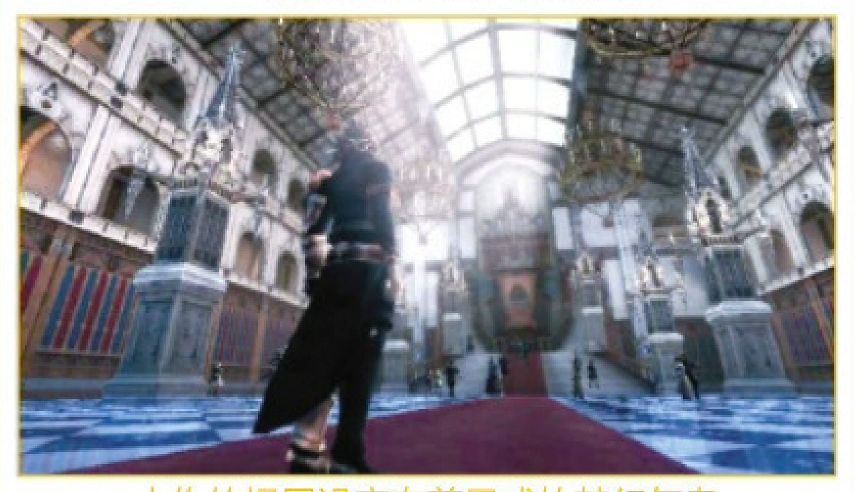
■The Last Story■Mistwalker■Nintendo■角色扮演■Wii■2011年1月27日■美版/日版

《最后的故事》是由“最终幻想”之父坂口博信亲自参与制作的Wii平台独占游戏。本作的男主角艾尔萨（Elza）是一名双亲过世的孤儿，参加了雇佣兵，在荒废的大地上与威胁人类性命的魔物作战，生死一线之间。同时，他还背负着家乡被战火烧毁，身边的一切被掠夺乃至失去亲人的痛苦，所以“力量”成了保护所爱的人最重要的因素，成为主角命运之路上的巨大路标。为了获得力量，充满野心、充满矛盾曲折的故事就此展开了。

在这款RPG中，魔法有着重要的作用，战斗时通过直接魔法伤害敌人，是比物理攻击更为有效的途径。魔法可为武器附加属性伤害，还可以形成圆阵（魔法环），对进入环内的敌人产生减益作用。玩家还需要注意周围环境，如从桥上跳入参战的敌人和山崖上落下的巨石等，都会是影响玩家战局的要素。此外要根据敌人的特性和弱点，玩家应采用的战斗方式也有不同。主角艾尔萨拥有在战斗中可以使用的特殊能力“聚集”（Gathering），发动这项特殊能力之后，可以强制将敌人的攻击目标转移到自己身上。



主角和他的雇佣兵朋友们



本作的场景设定有着日式的梦幻气息



我爱僵尸

■ぞんびだいすき■Chunsoft■Chunsoft■动作■DS■2010年1月20日■日版

本作是一款视点独特的触控动作游戏。玩家不是扮演人类去消灭僵尸，而是要扮演突然出现的僵尸们去打败坏人，游戏中，玩家将通过触摸笔操作僵尸们，从坏人手上夺回属于自己的“重要的东西”。原来这些僵尸原本是住在牧场的人类，被坏人们袭击过后，受到突然泄漏的有毒气体影响成为僵尸。各种不同的僵尸都有着自己不同的习惯，不过大家都为了自己的牧场，而齐心协力复兴牧场。

玩家用触摸笔进行操作可以控制僵尸们的移动。僵尸在攻击人类、打倒人类后，就可以获得更多的僵尸同伴（相当于被感染了）。关卡的通过条件各不相同，包括获得特定的道具、全灭敌人等。根据过关条件来引导僵尸们的行动很重要。僵尸们还可以在牧场内进行培养，因为牧场里可以获得的东西多种多样，甚至地里还会“长出”防具出来。战斗中获得胜利的话，可以获得能够种植在牧场中的不同的种子，种植好这些种子就可以获得不同的强化道具了，这些道具可以强化僵尸们自己的能力，让玩家们更自由地培育强力的僵尸。



“物产丰富”的僵尸牧场



僵尸也能这么萌，服了！

头条新闻

■《大地的裂变》成史上首日最畅销PC游戏

暴雪娱乐宣布，《魔兽世界》的第三部资料片《大地的裂变》（World of Warcraft: Catalysm，前译《大灾变》）在发布首日至少售出330万张，一跃成为有史以来发行首日最畅销的PC游戏，打破了此前由《魔兽世界》第二部资料片《巫妖王之怒》在两年前创下的首日280万张的销售纪录。全世界超过1万家零售店同时在午夜时分开门发售客户端，GameStop的统计显示，销售业绩超过了去年7月发售的《星际争霸Ⅱ——自由之翼》。此外，大约1.5万名玩家参加了由暴雪娱乐在世界各地的官方发布活动。



智凡迪在12月8日举办了大规模上市活动，同时，数不清的国服玩家重新涌入台服

暴雪娱乐联合创始人兼首席执行官Mike Morhaime说：“在《大地的裂变》中，艾泽拉斯大陆被迫来到毁灭的边缘，但在现实中它成就了我们迄今为止最棒的资料片。”在《大地的裂变》发布前，全球《魔兽世界》订购用户已经超过1200万。

■《大地的裂变》欧服团队副本进度快

在《大地的裂变》开放后仅仅4天时间内，欧服上就已有5个“妖孽公会”达到了第一级团队副本普通难度至少10/12的进度，其中前4个只差黑翼深渊最后的奈法利安战斗。要知道，这次《大地的裂变》从5人英雄副本到团队副本的难度都远远高于《巫妖王之怒》的水平，对玩家的装备和技术都有很高要求，这些公会能在几乎没有时间打5人英雄副本累积装备的情况下取得这样的战绩，足以说明欧洲玩家超凡的实力。

■《魔兽世界》欧、美服诞生最快到达85级玩家

这次开放《大地的裂变》，追踪团队副本进度的网站http://www.wowprogress.com/推出了一项新功能，追踪欧美服玩家到达85级的时间，毕竟争夺第一个满级也算是一项传统了——早在成就系统加入，出现各种服务器第一成就前就存在。根据网站的统计，欧服最快达到85级的角色是Neptulon服务器上的圣骑士Forscience，用时仅为6小时13分钟；第二名是Xavius服务器上的德鲁伊Owld，用时8小时34分。欧服前10名的玩家用时基本都在8个半小时到9个半小时左右，而美服最快的玩家用时9小时23分，其它排名前列的角色基本都用时10个小时到10个半小时。

说起Forscience这个名字可能无人知晓，这个角色也是刚转到那个服务器上，所以虽然是世界最快的，但是并没有拿到服务器第一85的成就。当然这并不是他关心的，他的目标就是世界纪录，因为他就是著名的练级狂人、自称全世界最好圣骑士的Athene，他过去创造过很多练级纪录，但在冲80级的时候，因为使用在副本中拉怪后反复离队组队独享经验值的方法，被暴雪判定为利用Bug而在79级的时候被封号。这次他使用了暴雪认可的方法，其实就是在副本外做类似的事情，有一团人在暮光高地帮他杀快速刷新的怪物。也许算不上有多少技术含量，不过像他们这样擅长发现游戏的漏洞缺陷并加以利用，也算是一种本事。

月评

■走极端？

为了吸引新玩家，暴雪在《巫妖王之怒》中将游戏的难度调低很多，除了少数英雄模式外，几乎所有战斗都很便当。玩家到了80级随便打几个5人英雄副本，再去纳克萨玛斯一趟，就全身紫装了。到后期很多小号都是一身264甚至277的装备。

但这次却完全是另一番景象，升到85级后首先要弄一些333的装备达到足够的物品等级才能排5人英雄副本，而英雄本的难度也基本与《燃烧的远征》水准相当，不注意CC坦克就会被秒，有些强悍的小怪就能让治疗空蓝，很多Boss刚开始尝试时就算配合熟练的公会队伍也要灭很多次，几个小时才打通一个英雄本都不奇怪，临时队伍能打通一个英雄本的根本是凤毛麟角。特别是被《巫妖王之怒》惯坏了的家伙，灭上两三次就知难而退了。

英雄本也不会再掉紫装，要取得359的紫装要付出很多努力或金币，比如裁缝制作的裤子，需要裁缝转换的拾取后绑定“梦布”，7天冷却时间，开始比较现实的只有5种不同的转换。也就是说，一周5块布，买图纸用1块，做裤子要6块。紫装难搞，买顶级附魔的图纸和材料需要的水晶也就难得。其它专业都大同小异，简单来说，就是《大地的裂变》中你需要切实地付出很多努力才能取得好装备。

这次团队副本的普通模式虽说不是特别难，但战斗比较复杂且特殊，对没打过测试服的公会团队也需要花不少时间学习，临时队伍基本是没戏的。这一切的改变，对一直就在怀念《燃烧的远征》的老玩家来说是好事，但对休闲玩家来说就不是了。如果没有强力公会支持，挫折感会很强。

其实关键还是没有一个适应和逐步提高的过程，就好比让一个新手去跟武林高手比武一样，根本是在把爹往死里坑嘛！P



休闲玩家：我们完蛋了……

大地的裂变

●制作：Blizzard Entertainment ●运营：Blizzard Entertainment
●游戏类型：大型多人在线角色扮演 ●游戏状态：正式运营
●官方网站：http://www.worldofwarcraft.com/cataclysm/

■福建 Coldwind

《大地的裂变》考古之经验

《大地的裂变》开放后，几乎所有人在打英雄副本整装备之余都在从事挖坟的勾当，一方面，是因为考古学相对烹饪和钓鱼来说，没有那么枯燥，更重要的是，考古的奖励要丰厚得多，其中最重要的就是那些物品等级359的紫装。要知道，现在紫装可不是那么容易搞到的，对一般人来说，初期能够挖到这些紫装帮助还是很大的。

练级注意

提升考古的时候要注意达到100技能之前，挖到的碎片最好都存起来，先不完成文物，因为只有这个阶段挖掘碎片会提供经验。虽然到75以后会变绿色很难提升，但是存着的碎片并不会浪费掉，到了100以后你可以一次性完成很多件文物来迅速提升到150以上。

东部王国主要就是矮人、巨魔和化石，有个别暗夜精灵遗迹。卡利姆多则有很多暗夜精灵遗迹，然后一些化石、巨魔。技能达到450后有时在奥丹姆会出现托维尔的挖掘地点，另外南贫瘠之地有一处矮人挖掘场。外域就只有兽人和德莱尼两种。诺森德主要是维库人，巨魔和暗夜精灵的次之，奈幽虫族的很少出现。

100以后每完成一件文物提升5点，不管是哪个种族的，不管是普通还是稀有的，所以可以根据你最想要的东西来决定挖掘地点，比如你很想要夜精灵的治疗饰品的话，可以专门在卡利姆多挖，想要矮人的法系法杖的话就在东部王国挖。高级的文物需要极高的技能点才有机会出现，比如359紫装要450点，在这之前可以把这一族的碎片都留着，通过完成其它种族的来升级。如果你只是想快速提升，那300以后就可以去外域挖，那里只有两个种族，而且普通文物虽然需要45个碎片，但都有两个插槽，完成速度很快。

提升考古会浪费大量时间在旅行上，如果想要有效率的提升，就要充分利用各种便利手段，比如传送影月谷的项链、暴风城/奥格瑞玛通过《大地的裂变》各个高等级区域的传送门、传送达拉然的戒指、通过时光之穴的传送门等。如果你不关心成就的话，其实可以用法师小号来挖，反正紫装是帐号绑定的，练考古也给经验值。法师由于可以随时传送各大主城，在旅行方面优势很大。

考古地点虽然是随机出现的，但有一个趋势就是挖了南边的地点后，下一个地点一般会出现在北边，所以最好是把南边的地点都挖掉，让4个地点都集中在北边，然后集中去北边挖，这样重复。

考古现场都是固定的一些遗迹，而在每个考古挖掘现场，虽然每次埋藏地点都是随机的，但其实埋藏地点都是固定的一些点，挖久了以后，探测一次就可以大致判断会在哪个点，会大大提高效率。

紫装都是浮云？

稀有文物中，蓝色品质的最容易挖到，紫色品质的当中，各种变形之类的趣味物品比较容易挖到，60、70、80等低等级的帐号绑定紫装也比较容易，但85级的359紫装就很难挖到。指望专门挖某件东西是很不现实的，例如说矮人稀有文物中的史诗法杖，虽然看起来很诱人，在初期帮助会很大，但是首先挖到稀有文物的几率就是非常低的，而且你没办法专门针对某个种族来挖，随机出现的4个遗迹中大多是食人魔（巨魔）和化石的，你得挖掉这些地点才有机会出现矮人的遗迹，效率很低。比较现实的是排副本或战场或者等待公会活动开始的时间里随便挖挖，如果挖到也算是惊喜。

最容易挖到的359紫装可能就是托维尔的法系戒指了，很多人都是在托维尔的前几个项目就出现。可能这个种族本身就是技能要求最高的，450以上遗迹才开始出现，而且普通文物数量少，所以稀有文物出现几率也相对大一些。不过，由于托维尔是局限在奥丹姆，又属于卡利姆多的4个点之一，出现的几率不大，所以进度也特别慢，这也是托维尔的关键物品值钱的原因。


变身成幽光的趣味物品


变身纳迦的趣味物品


法系史诗戒指


关键物品也可以用来在副本里换Buff


低级的紫装很容易挖到

特别企划 深度游戏

大地的裂变

●制作：Blizzard Entertainment ●运营：Blizzard Entertainment
●游戏类型：大型多人在线角色扮演 ●游戏状态：正式运营
●官方网站：http://www.worldofwarcraft.com/cataclysm/

■福建 Coldwind

托巴拉德，户外PvP区域介绍

托巴拉德（Tol Barad）是《大地的裂变》新增的一个户外PvP区域，可以说成是《大地的裂变》版本的冬拥湖，尽管两者还是有很大区别的。另一方面，冬拥湖开始只有几个日常任务，后来改成了“半周常”，最后改成了周常任务，而托巴拉德则同时是一个日常任务集结地，类似于《燃烧的远征》后期的奎尔丹纳斯岛。

托巴拉德其实是两个岛屿组成，北部的叫做托巴拉德半岛，是一个纯粹的PvE区域，联盟和部落在这里各有一个营地。联盟在这里的势力叫做巴拉丁铁卫（Baradin′s Wardens），部落的叫做地狱吼先锋（Hellscream's Reach），军需官都在各自的营地。

南部的叫做托巴拉德，在平时没有战斗的时候，这个区域只是普通的PvE区域，有怪物，控制托巴拉德的一方可以接到很多日常任务。在战斗开始前15分钟，连接两个岛屿桥梁上的铁门会关闭，区域内怪物会消失，副本会锁定。战斗结束后恢复正常。

托巴拉德的战斗

托巴拉德跟冬拥湖一样是每隔两个半小时开始一场战斗，玩家可以通过PvP界面查看时间，并在战斗开始前15分钟内进行排队。你也可以通过暴风城/奥格瑞玛的传送门到达托巴拉德半岛，然后进入托巴拉德来在战斗开始前排队。

托巴拉德采用1比1排队机制，阵营人数占优的一方没什么优势，反而很少有机会进去（如果你是第一个到85的话，就会发现因为没人陪你玩而排不进去）。

托巴拉德的战斗比冬拥湖简单。进攻方开始于连接两座岛屿的桥上，目标，是占领北部的铁甲要塞、西南部的看守者岗哨、东南部的熔渣处理场3处基地。

防守方的基地是地图中央的巴拉丁堡，墓地是在堡垒二层平台，跳下去时会获得缓降效果，这样可以防止对方守墓地。这个墓地的位置，结合托巴拉德的设置，使防守方在战略方面有很大的优势。

为什么这么说呢，因为进攻方胜利的条件，是占领全部3座基地，只要达成即可结束战斗。所以防守方的目标，就是自始至终守住其中一座基地即可。而基地的占领是采用类似于风暴之眼的设计，也就是根据基地周围双方存活人数来判断，人数较多的一方就可以缓慢占领，人越多占领速度越快。不过托巴拉德的基地占领进度很慢，就算周围人数很多，占领也需要不少时间。这样的设计，加上1比1的排队机制，就使得进攻方除非在技术和装备方面占有极大优势，或者防守方犯低级错误，否则要夺取托巴拉德是相当困难的。因为防守方只要集中全力防守一座基地就好，而且即使对方全力强攻夺下一座基地，在占领期间，防守方在中央复活后也可以迅速集中攻占对方防守薄弱的其它基地。进攻方的实力再有优势，也很难在全力攻击最后一处的情况下留有足够的人员防守已有的两座，防守方总是可以避其精锐，攻击薄弱部位——估计这样的设计很快会作出调整。

另外，在岛上西北、东北和南部的小山上还有3座塔。这3座塔的作用也很简单。进攻方每摧毁一座塔，就可以多获得5分钟时间。岛上散落着一些废弃的攻城坦克，只有进攻方可以驾驶。防守方无法提前摧毁，在被使用前攻城坦克免疫伤害99%。进攻方可以把坦克开到塔楼下，然后就像《星际争霸》中的攻城坦克一样，可以展开来进入攻城模式，不需要人驾驶，就把坦克留在那边自动攻击塔楼即可。防守方是可以摧毁展开的攻城坦克的，不过坦克的血很多，一两个人要好一会儿才能打掉。

塔楼的作用其实不大，可以用来牵制敌人，但不要费太多力气在这上面。对进攻方来说，有几个人去摧毁一下塔楼可以多争取些时间，但如果阻挠的人很多，搞不好最后摧毁塔楼用的时间都比奖励的时间多。而对于防守方来说就更是无所谓，你能够守住5分钟，就能够守住10分钟、15分钟。


来到托巴拉德


巴拉丁堡提供任务的NPC


北部岛上的联盟营地


船厂


名叫“坦克”的鲨鱼

日常任务

托巴拉德的日常任务机制让很多人感到迷惑，很多人都错过了大量的日常任务。首先，在北部，托巴拉德半岛上每天随机出现五六个任务。岛上除了两个营地外有8个小区域，每天的任务就是其中五六个区域每个区域一个任务。这些任务与托巴拉德的归属无关，任何时间都可以做，针对各个区域的任务分别是：

法森堡（Farson Hold）

1.穿他们的鞋子走一哩路（250点声望，以下括号中相同）2.别留下武器（250点）3.取得城堡（250点）

拉尔戈了望台（Largo's Overlook）

1.收复了望台（250点）2.炮弹！（250点）3.魔鬼克星（250点）

逝望角（Cape of Lost Hope）

1.鲨鱼坦克（350点）2.激励士气（250点）3.激怒他们（250点）4.哈里斯船长（250点）

维尔森船厂（Wellson Shipyard）

1.尽情轰炸！（250点）2.通缉：工头维尔森（250点）3.小心木刺！（250点）

遗忘之丘（Forgotten Hill）

1.科诺尔中尉（250点）2.收集肢体（250点）3.遗民（250点）

暗木森林（The Darkwood）

1.黏答答任务（250点）2.削减蛛群（250点）

锈堡村（Rustberg Village）

1.教他钓鱼……或偷（250点）2.不是最友善的城镇（250点）

无宁前线（The Restless Front）

1.完成工作（250点）2.磁铁，要怎么用？（250点）

南部的岛屿，也就是托巴拉德的日常任务则需要己方阵营控制托巴拉德才能接到。在没有战斗的时候，到中央的巴拉丁堡会出现两个骑着飞行坐骑的NPC提供日常任务。其中一个NPC提供3个日常任务，在岛上各处完成，分别是：

1.善后工作（250点）2.沼泽的诱饵（250点）3.天大的问题（250点）

另外一个NPC提供的任务是重点。在巴拉丁堡的西北、东边和西南各有一座监狱，分别是D区、诅咒深渊和大坑，由恶魔、鬼魂和人类占据。每场托巴拉德战斗结束时，这3座监狱中随机的一座会开放，同时开放与该监狱相关的3个日常任务。所以每场战斗胜利后都应该去查看一下。理论上南部每天的日常任务总数是12个，不过由于随机的特点，就算己方阵营取得每场战斗的胜利每天也未必会全部出现。目前版本这3座监狱里怪物密集而且刷新速度超快，最好组队做，一个人稍不小心就会死得很难看。刚杀了两个怪物尸体都还没来得及捡周围就刷出六七个怪物的情况经常都会碰到。

D区

1.D区（350点）2.被诅咒的镣铐（350点）3.斯瓦尔诺斯（350点）

大坑

1.下方来的补给（350点）2.典狱长（350点）3.监狱造反（350点）

诅咒深渊

1.从经验中学习（350点）2.被监禁的大法师（350点）3.清理深渊（350点）

声望奖励

要提升托巴拉德的派系巴拉丁铁卫/地狱吼先锋的声望，主要是通过做日常任务，另外就是获得托巴拉德胜利，每场会奖励250点声望以及3枚“托巴拉德表扬徽章”。每个日常任务也会奖励1枚徽章。其实声望是很好提升的，特别是己方经常取胜的话，一天加起来十七八个日常，用不了几天就会到崇拜。但是如果不经常参加战斗，只是做日常的话，徽章还不到150枚，而购买所有奖励都是需要徽章的，飞行坐骑要200，幽灵马/幽灵狼要165，359史诗饰品要125，海鸥宠物要50。所以，崇拜后也仍然要做很多日常任务/参加战斗来累积徽章。P

（以上内容的完全版，请关注近日面市的《大众软件》增刊）



炮轰补给艇的小游戏



挖掘攻城载具碎片



蜘蛛丛林



墓园



混战

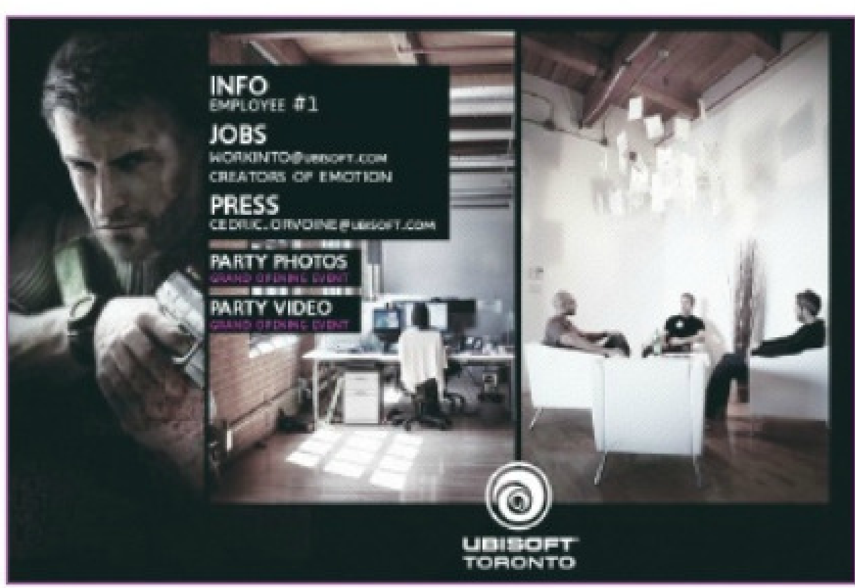


托巴拉德地图

头条新闻

■《细胞分裂6》将在育碧多伦多开发

自2009年夏天育碧多伦多工作室（Ubisoft Toronto）成立以来，在开发游戏方面一直没有太大的动静。最近一部加拿大安大略省（多伦多是安大略省的首府，加拿大最大的城市）官方摄制的短片首次曝光了工作室的办公地点，并且拍到了前美女制作人、现任多伦多工作室Boss的Jade Raymond的画面。在视频里我们看到了新工作室宽大的“厂房”办公区，甚至看到了《细胞分裂——定罪》（Tom Clancy's Splinter Cell Conviction）的创意总监Maxime Béland。随后Jade透露，“细胞分裂”（Splinter Cell）的第六代作品将由育碧多伦多工作室接手开发，另外还有一款未公布的游戏也在开发中，而且是与她的“老东家”育碧蒙特利尔工作室合作开发的。一年半前，育碧多伦多工作室的建立，为安大略省创造了800个就业机会。



多伦多工作室官网上有大叔，看来美女所言不虚

■《刺客信条——兄弟会》宣布新DLC

在第一个DLC《Animus Project Update 1.0》于12月中旬提供下载后，育碧软件又宣布了《刺客信条——兄弟会》的第二个DLC，没错名字就是《Animus Project Update 2.0》，它将于2011年1月免费在PSN和XBLA平台提供下载。1.0更新收录了全新的游戏模式“Advanced Alliance”和多人地图“法国圣米歇尔山城堡”（Mont Saint-Michel），主要针对多人模式。2.0更新仍旧在扩展多人模式的玩法和地图数目，玩法新增了“宝箱夺取”（Chest Capture）模式，地图新增法国皮恩扎小镇（Pienza）。《刺客信条——兄弟会》目前已经发售PS3和Xbox 360版，是系列出货量最快的一款游戏，PC版暂定于2月22日发售。


设计台词：哥们，什么时候能打装备？

■《幽灵小队——未来战士》延期至2011财年

育碧软件的FPS《汤姆·克兰西的幽灵小队——未来战士》（Tom Clancy's Ghost Recon: Future Soldier）已由原定的2011年第一季度发售延期到公司的下一财年，即2011年4月至2012年3月间的财务年度。这款游戏最初定于今年圣诞期间问世，但或许是为了与年底的射击游戏大潮保持距离，一度将该作档期移至明年首季。《幽灵小队——未来战士》官方论坛表示，购买了《细胞分裂——定罪》的顾客仍然享有保有参与这款游戏Beta测试的资格，但Beta测试的开始日期现在还不得而知。分析认为，发行计划调整也许与财年的整体目标有关，育碧软件之前宣称可能在这个财年继续发行“刺客信条”系列的新作。

月评

■ 二线产品

这一阵儿网上流传了一条很邪的消息，说是育碧软件的空战模拟游戏《鹰击长空2》（Tom Clancy's H.A.W.X 2）“杯具”了。在滞后主机版两个多月后，《鹰击长空2》PC版于2010年11月11日发售。也许是为了节省成本，这一次甚至没有光碟实物面市，仅在D2D、Impulse、Steam等数字发行平台及育碧自己的数字网店发布，售价50美元。该作与原作一样未能获得媒体及玩家的青睐，育碧索性将其降格为赠品，为NVIDIA新近面市的GTX450及460显卡加油助威。

您要是不信，且到欧美地区最大的游戏零售网站GameStop（或EBGames）上，敲入“H.A.W.X 2”为关键词一搜，就会看到列出的所有相关条目上，都写着“Available for Download”字样，连标价54.99美元的豪华版都是以下载形式出售的。查到这里，你不禁要服了发行商这种无所谓的态度，毕竟以媒体70%的平均分来看，这样的游戏每年诞生一大把，可也没有哪个沦落到纯数字下载的地步，难道是和年初育碧倡导的环保包装理念有关？

考察一下育碧发行游戏的惯例，其实就会发现发行商对待一线大作与其他产品的态度迥然不同。育碧的重点工作室，如带来巨大利润的蒙特利尔分部，不仅名单上都是AAA级作品，宣传力度也极为不同。其它地区，如亚洲、东欧等地工作室的作品甚至没有推广，直接上市。连“纪元”（Anon）、“工人物语”（The Settlers）系列这些在欧洲颇有号召力的品牌也未见太大宣传力度。《鹰击长空2》不幸破了一个例，也许这将是育碧整顿手下二线品牌的开始？ P


俺这么好的画面，咋就数字下载了呢？

PC/PS3/Wii/X360

狂飙——旧金山

■Driver: San Francisco■动作■Ubisoft Reflections■Ubisoft■未定■江苏 防弹手柄


处于“游魂”状态下时选择“附体”的车辆，该车型的各种数据也会呈现在HUD的右下方


在追击对手时，可以选择逆向行驶的大家伙，然后直接将对方撞残



迈阿密警探Tanner与自己的搭档Tobias Jones为了收集偷车团伙“南方海滩”（South Beach）的犯罪证据，不惜离开警队和家庭，化身卧底加入这一犯罪组织

很快，Tanner就用自己的车技和战力赢得了了大小头目们的信任，在接触到更多的秘密后，他发现“南方海滩”并不仅是有组织、有纪律、有纲领的“盗贼公会”，而是庞大的国际性犯罪组织的分支。他不再考虑卧底任务，甚至与知道自己身份的国际刑警闹翻，只为顺藤摸瓜，找到真正的幕后主使。就这样，Tanner变成了一名在官方眼中失去控制的警探，遭到了黑白两道的共同追杀。

一路过关斩将的Tanner终于在伊斯坦布尔发现了控制“南方海滩“的大老板——Jericho。在激烈的追车和枪战后，Tanner和Jericho被急救人员从汽车残骸中抬出，在游戏的结尾，我们看到医生正在用除颤器来进行最后的抢救。现在，Ubisoft收购了开发商Reflections Interactive，于是有了《狂飙——旧金山》。故事紧接前作的结尾：两个家伙不但没死，而且还被运送回旧金山的一家医院进行恢复性治疗。结果本应断手断腿的Jericho毫不费力地越狱——错了！应该叫做越“院”，劫持了一辆大卡车冲出了警察的包围圈，还给金门大桥带来了毁灭性的破坏……此时的Tanner却依旧处于重度昏迷中，阻止犯罪大亨在旧金山兴风作浪的行动，就只能由这位游戏史上的首位植物人主角进行脑内补完了。

现在你大概弄明白了为什么这款GTA Like游戏可以让主角表演“移魂大法”，实时附体在城市中任何一名驾驶员身上的原因了吧——YY的力量果真是无限大啊！虽说游戏方式也很老套（无非是追车+枪战）了，但创意总监Martin Edmondson拿出了体现“绝不坑爹”诚意的卖点：这将是第一款收录有超过130种实名车辆的沙盒游戏，这也是第一款使用“模拟向”驾驶风格的同类型作品，Demo视频中更是全程车内视角，尽显专业本色。当然，“附体”系统在功能上更加夸张：玩家不仅可以用亡魂视角来“劫持”当前街区内的车辆，还可以缩放到上帝视角，接管庞大地图上任何一辆NPC车辆的控制权。


目标车辆会带着长长的红色拖影，给玩家的追击带来了不小的帮助

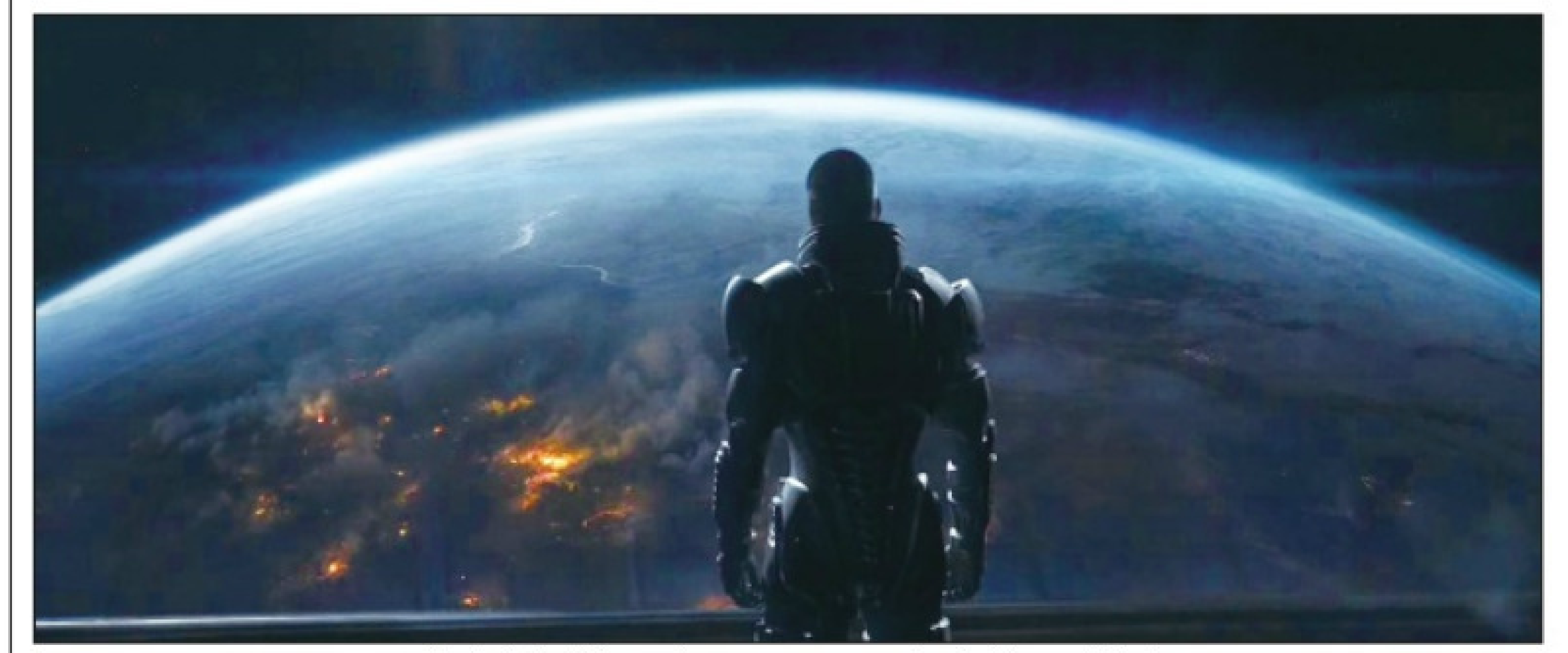

车内视角只为展示职业水准



多人模式下的竞争，目前多人模式还没有详细披露

头条新闻

■ BioWare公布《质量效应3》


你必须拯救银河文明，展开最后任务并回到地球

12月14日，BioWare在Spike电视游戏大奖（Video Game Awards，VGA）颁奖典礼上正式公布了开发中的RPG《质量效应3》（Mass Effect 3），同时发布游戏的先行预告片。预告视频中的故事发生在地球上。英国首都伦敦变成了一片战争的废墟，整个城市被外星人占领。视频的主角是一个据守在伦敦议会大厦钟楼上的狙击手，他一个人孤军奋战，但这名狙击手提到了系列主角Shepard的名字。地球在燃烧，Shepard将是人类最后的希望。《质量效应3》定于2011年年底推出，同时登陆PC、PS3和Xbox 360平台。

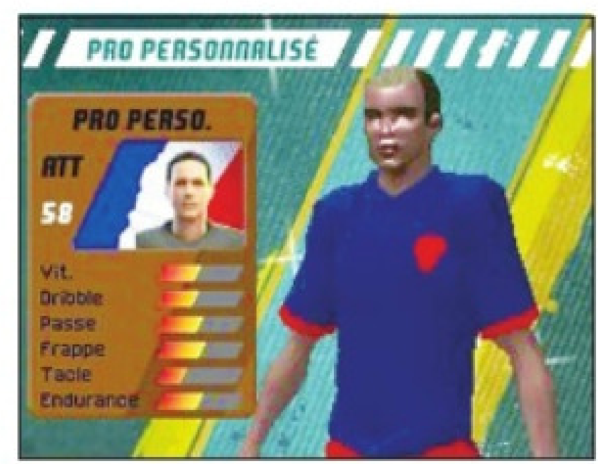
■《子弹风暴》展示多人模式


大家一起玩"阴招"更被提倡

Epic Games的FPS《子弹风暴》（Bulletstorm）近日首次展示了两个多人游戏模式。在"混乱"（Anarchy）模式中，4名玩家合作应付AI的一拨拨进攻——听上去很像是《求生之路》的合作生存或《战争机器》的持久战，但要点仍是设法杀出花样技巧，才能赢得高分。特别是玩家采取团队合作方式共同完成一次击杀，他们的技巧分会更高。在"重复"（Echo）模式中，玩家要做的就是任选某个单机关卡，争取以最高分数通关。游戏会实时统计各人得分并以排行榜的形式公布，这样也可以激励玩家以"更变态"的方式挑战更高的分数。《子弹风暴》已经定于2011年2月22日正式发售。

■ FIFA系列全球销量突破1亿套

EA宣布，其旗下的FIFA系列足球游戏上市18年来的总销量已经突破了1亿份，成为全球最畅销的体育系列游戏。EA在2010年9月发售的年度新作《FIFA 11》上市后首周销量达到260万份，创下了体育类游戏最快销售记录。和去年同期游戏相比，《FIFA 11》销量提升20%，可以轻松突破1000万套的销量。FIFA系列的漫长历史和繁多的版本令人目不暇接，到《FIFA 11》发售时，总共制作了18种不同语言的版本，在全球51个国家上市，面向全平台发售。



这是DS版《FIFA 11》，可以想象吗？DS版！

月评

■ 大话营销

在FPS圈儿里，没什么比"使命召唤"新作的销量更叫人眼红的了。为了给《荣誉勋章》打开销路，EA的高官们不知从何时开始就以挤兑Activision当做自己的职业，仿佛CoD已经穷途末路一般。当中最具代表性的人物无疑是EA首席执行官John Riccitiello，一年前他就宣称要取代CoD所把持的FPS宝座；一年后，即便《荣誉勋章》的业绩马马虎虎，他却愈发相信CoD是可以战胜的，只不过战胜CoD的重任落到《战地3》的肩上。

《战地3》目前偶见杂志扫图，的确效果惊人，但这款游戏至今还是犹抱琵琶半遮面，想必要等《子弹风暴》和《孤岛危机2》上市后才会有大规模宣传。John Riccitiello信心爆棚的理由是：《战地——叛逆连队2》的媒体平均分与《使命召唤——黑色行动》几乎相同。他认为DICE的寒霜引擎无论在画面质量还是特效表现上都远胜于对手，基于第二代寒霜的引擎《战地3》肯定能将所有对手战翻。

Worldwide | Americas | Japan | EMEAA

Americas Top 10 *13th November 2010*

1	X360	Call of Duty: Black Ops	3,630,525
2	PS3	Call of Duty: Black Ops	1,969,865
3	X360	Kinect Adventures!	250,553
4	Wii	Wii Sports	170,892
5	Wii	New Super Mario Bros. Wii	148,869
6	PC	Call of Duty: Black Ops	147,964
7	Wii	Just Dance 2	113,355

销量什么的，还是别提了……

哈，你可不要讶异于这样的逻辑判断。要知道整个EA上下都开始玩这种说大话式的营销方法了。CEO这厢话音未落，《变速2——激情无限》的制作群也有样学样，先是首席设计师Andy Tudor站出来，炮轰市面上的某些RAC游戏搞赛车大全、赛道大全"活像收集邮票"；接着，来自DICE的EA资深副总裁Patrick Soderlund则直指《变速2》足以秒杀《GT赛车5》，带来真正的照片级游戏和全拟真的驾驶感受。《GT赛车5》真是招谁惹谁了啊？！

EA高官们显然不好意思提一下销量。去年11月9日发售的《使命召唤——黑色行动》首周售出900万套，约为《荣誉勋章》的5倍。P

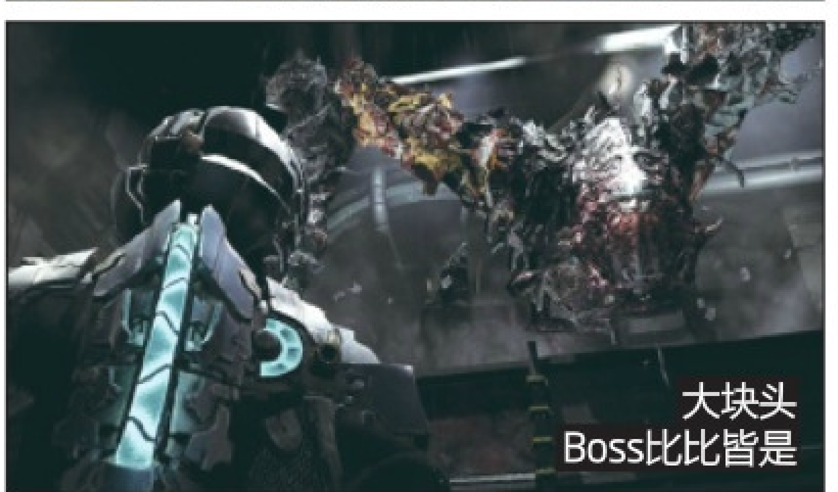
PC/PS3/X360

死亡空间2

■Dead Space 2■动作■Visceral Games■Electronic Arts■2011年1月25日■江苏 防弹手柄


呕吐怪无论外形还是攻击方式都让人作呕


大叔不但在本作中露脸频繁，而且还会开口说话了


大块头Boss比比皆是



前作中单爪的婴儿怪现在改要“二刀流”了

《死亡空间2》的多人模式并不是无脑的人虫混战，它依然有单人战役的故事驱动

多人模式4人小组的编制，也让人联想到了L4D。在临近发售时，Visceral Games展示了一张名为“太阳能发电站”的新地图，但内容与之前Issac表演太空行走的单人Demo完全不一样，制作组也表示，多人模式不会拿单机场景来凑数。

人类阵营并没有职业的划分，4名玩家出场时的默认装备均为等离子切割器（Plasma Cutter）。与之相比，异形阵营的“品种”要丰富许多：可以吸附在天花板、墙壁上爬行，对落单人类实施突袭的“潜行者”（Lurker）；从婴儿变异而来，行动灵活的“襁褓怪”（Pack）；会短距离喷射致命酸液的“呕吐怪”（Purker），以及可以远程喷火的“吐沫怪”（Spitter）。

尽管Necromorphs的样子相当唬人，不过在个体的战力上绝不是手持重火力的人类的对手——初代的难度主要来自于弹药的限制，以及中后期一些大块头怪物参战后的群殴场面。为了防止游戏出现不平衡，制作组给多人模式中的Necromorphs一方设计了不少“优惠条件”。如异形可以透视墙壁，以半透明方式识别另一侧的敌人。被击败的异形玩家能以CS式的幽魂方式穿行于地图之上，选择场景中任何一个通风口作为自己的复活点。

由于异形正面攻击能力不佳，想战胜“杀虫部队”必须发挥自身的行动特点，为了鼓励玩家发动偷袭，游戏还为Necromorphs加入了从敌侧后位置发动的处决技。由于缺乏持续而有效的火力，异形一旦在中、近距离被发现，就会被打成筛子，为此“反人类”的制作组还为Necromorphs量身定制了一个“配对攻击”（Paired Attack）功能：玩家可以在弹雨中不顾一切地迎着枪口扑上去，只要自己在与敌人“零距离”之前还没被打死，就可以将自己的身体与敌人缠绕在一起。如襁褓怪会用双腿将敌人“锁喉”，呕吐怪会用触手将对方牢牢抱住。

人类最强大的武器是“工具”而不是“身体”，升级主要还是围绕枪械和装备的解锁进行的。给受伤玩家送去医疗道具、帮助被敌人缠住的脱困，以及协助同伴干掉强敌，都是获取XP点的途径。


谁的手柄键按慢了，谁就等着躺尸吧！



重口味2.0



哦对了，咱们人来还可以讲究配合！

头条新闻

■《NBA 2K Online》亮相腾讯嘉年华

在2010年12月举办的腾讯嘉年华上，腾讯和Take-Two旗下2K Games合作开发的NBA授权篮球网游《NBA 2K Online》首次在公众面前亮相。在TGC期间，腾讯不仅发布了《NBA 2K Online》的游戏视频、在展区举办“投篮达人”互动活动，还邀请了《NBA 2K Online》的项目负责人Steve Gray以及仟游软件总经理Julien Bares与现场媒体见面。Julien Bares表示，《NBA 2K Online》已经进行了3次技术测试，目标是最终能适应中国复杂的网络环境，提供给玩家最好的网络体验。Steve Gray表示，《NBA 2K Online》有NBA模式和街球模式，能够最大限度地贴近篮球游戏爱好者，前期他们考虑开放的是1对1模式，即由一人控制一队进行对抗，将来会陆续开放合作模式。和NBA 2K系列一样，游戏将保持与NBA的真实球员数据一致（更新的频率不确定，可能是一个赛季也可能是几个月）。



媒体采访现场，居中者为Steve Gray，右为Julien Bares

■《黑色洛城》公布游戏影像


40年代的气氛和色调还原得很棒

这是罪案现场，该干嘛干嘛去！

Rockstar近日发布了沙盘动作游戏《黑色洛城》（L.A. Noire）4年来的首部宣传片和一批新的游戏截图。这款游戏号称会加入大量侦探和解谜的元素，由开发了“大逃亡”（The Getaway）系列的Team Bondi制作。游戏的故事发生在上世纪40年代的洛杉矶城，通过玩家在游戏中的选择和表现，会产生不同的结局。开发人员表示，《黑色洛城》塑造的洛杉矶将是史上最开发的一个开放世界，整个城市有超过140个独立设计的建筑可以进入。从新公布的影像上看，游戏对人物刻画非常细致，角色的面部表情真实而生动，但贴图的素质似乎不是很高（这似乎是R社沙盘游戏的通病了）。游戏将于2011年第二季度在PS3和Xbox 360平台发售。

■《永远的毁灭公爵》发售日屡见传闻

2010年9月5日，2K Games和Gearbox Software正式宣布《永远的毁灭公爵》（Duke Nukem Forever）即将降临，并计划在2011年与玩家见面，只是具体日期尚未确定。日前已经多个“小道信息”在流传DNF的发售日：首先是，一份号称泄露的沃尔玛连锁超市游戏发售计划表，表中列出的发售日是有零有整的2011年6月7日；在线零售网站GameStop以及Amazon已经接受游戏预订，发售日期的标注则是2011年2月1日。虽然完成度已经很高，但自去年9月5日公布以来，DNF就再未透出只言片语，没一丝宣传攻势。面对传闻，各位读者更相信哪个发售日期呢？

月评

■ 开放的开放世界

在《黑手党》（Mafia）成为沙盘游戏历史上的标志性作品以前，GTA Like游戏一向以所谓的自由度著称，比如给你一个硕大的城市，无数条街道，让你在其中唉干嘛干嘛，自生自灭，又乐得逍遥。《黑手党》开启了一个故事向风格之后，开发商们认为，这是自由度与游戏导向能够完美结合的有前途的发展路线。于是到了《横行霸道Ⅳ》（Grand Theft Auto IV），连这个GTA游戏始祖的亲儿子都开始极端重视故事的刻画，但又不可避免地牺牲掉了一部自由度，比如《横行霸道Ⅳ》可以进入的建筑的数目比起GTA3时代并没有增多，在没有资料片可玩的时候，打通单人模式后的Niko只能去上上网或打打保龄。《黑手党Ⅱ》也没有值得留恋的，它把一些可进入的地图区域留给DLC，甚至无法通关游戏后继续在帝国湾停留。

长期以来，玩家需要的自由度和这些游戏所能提供的相差甚大。玩家的口味或许很杂，但他们肯定既希望看到优美的故事，也需要完全开放的城市，城市开放度的衡量标准就是有多少可以进入的独立建筑——不仅仅是伴随故事情节肯定会到访的那些建筑，还有大量和主线剧情无关，但一定是可以提供给你前去探索的，就像是RPG里的地下城，就像“辐射”里的避难所。

可是几乎没有一个厂商真正做到这一点。如果你认为他们只是想把点子用到下一代游戏上，似乎有些太天真。随着次世代游戏品质的提升，开发成本也开始飙升，沙盘游戏的场景制作越来越费人费事。厂商既要用沙盘、开放这样的关键词来笼络既有玩家群，又没那个精力去制作一个真正可以随意进入的城市，于是尴尬就出现了。

如果《黑色洛城》真的可以创造大量可进入的建筑，无疑将给这个类型带来新的转折点。P



从历史经验看，Amazon并不是很靠谱

PC/PS3/X360

永远的毁灭公爵

■Duke Nukem Forever■射击■Gearbox Software■2K Games■2011年■江苏 防弹手柄



1991年，《毁灭公爵》


1993年，《毁灭公爵Ⅱ》


1996年，《毁灭公爵3D》，令人印象至深的是它的无数的资料片



很多人一看到“毁灭公爵”的大名，都会将之等同于一个笑话。但我想说的是，在国内还没有多少人可以称得上对公爵大人的暴力史了如指掌

公爵的故事从1991年就开始了，书写这一传奇的Apogee公司（3D Realms的前身）在IBM兼容机上推出了游戏的第一作。初代是一款卷轴射击游戏，公爵的任务是挫败科学狂人Proton博士统治世界的阴谋。流程分为三大章：焦土城市、月球基地、未来诱捕，其中第一章是以共享软件的方式问世的。系列一些标志性的设定，如公爵的人设、钥匙卡收集、丰富的道具，以及大量可破坏的场景物件，就已经在这款2D游戏中出现了。

在1993年的续作《毁灭公爵Ⅱ》的开头，公爵弃武从文，写了一部名为《为何我如此伟大》（Why I'm so Great）的自传体小说，他的高调不仅仅吸引了全体地球人的注意力，还在一个名叫Rigelatins的外星种族中培养了不少粉丝。它们在新书签售会上将公爵绑到了太空船上，准备取出这位猛男的大脑进行全面研究，为接下来进攻地球和奴役全人类做好准备。公爵当然不会乖乖就范，他将外星巢穴杀得血流成河，然后挥一挥衣袖，淡定自若地返回地球。本作依然是2D卷轴游戏，制作组在初代的游戏系统之上进行了大幅度修改，在地图上引入了斜面、凹凸面的概念，并加入了不少的新武器，系列枪械的搞怪特色，正是从该作开始的。

《毁灭公爵3D》是最为玩家熟悉的一款作品，它也是3D加速时代早期的一款极具创意和个性的FPS。故事紧接二代的结尾：公爵乘坐的降落舱遭到了异形的攻击，在一个楼群中坠毁，不受任何物理法则制约的公爵掀开舱门，跳上屋顶，然后喊出了那句著名的口头禅：“Kick ass and chew bubblegum!”，挥舞着屠宰工具便冲向眼前的那群相貌恶心的异形怪物……

在加入了丰富的配音和即时演算的过场动画后，公爵的粗鄙和放浪本性得到了彻底的展示，再加上主视角演绎的激烈枪战，玩家犹如化身为公爵本人，大碗喝酒、大块吃肉、大量把妹、大枪狂扫各路妖魔鬼怪。本作中出现的一些经典道具，如夜视仪、便携式急救包和大受玩家欢迎的喷射背包，还有大量就算放到今天也可以让FPS玩家咋舌的古怪枪械，让人在游戏流程中惊喜不断。根据Gearbox的说法，这些属于公爵的“行为艺术道具”都将会在《永远的毁灭公爵》中复活。

当年3D Realms掌门人George Broussard曾经表示，毁灭公爵的形象是John Wayne、Charles Bronson、Clint Eastwood、Arnold Schwarzenegger、Sylvester Stallone这些老、中、青三代好莱坞硬汉形象的结合体，是美式英雄的化身。这一系列最为辉煌的时代，恰恰也是州长大人和史泰龙爷爷垄断动作片话语权的时代。然而，全球一体化背景下的全民捞钱时代，大家都讲究以经济为先，就算是打，搞的也是货币战争、信息战争，总之一切都得往“高科技”上靠，满身肌肉疙瘩的老男人甚至还没有怪叔叔们有市场呀！真的猛男，必须靠着希腊神话（《战神》中的奎爷）、宇宙史诗（《光晕》中的士官长）等等“花里胡哨”的东西去包装，然后才可以让游戏制作人憋着劲挑逗男人们骨子里的欲望和硬汉情结。我们期待毁灭公爵用他发达的肱二头肌和永远也射不完的大口径子弹，为逝去的男性铁血情怀书写一篇华丽的祭文。P

头条新闻

■《神魔大陆》全力出击 打击外挂绝不手软



近日，完美时空宣布旗下的《神魔大陆》将坚持强硬态度严厉打击外挂，对使用任何类型外挂的所有游戏账号，都将会给予最严厉的处罚。

1、使用任何外挂，都会被封禁。封禁可能立刻生效，也可能延迟生效；封禁可能在玩家角色在线时进行，也可能离线进行。

2、如果一个外挂被识别为个人挂类型，那么将按照“警告”原则封禁。账号被“警告”的累计次数越多，封禁时间越长。

3、如果一个外挂被识别为工作室类型，那么将按照“驱逐”的原则，永久封禁。即使不是工作室，但使用了一个工作室挂，也会被视为工作室而永久封禁。

完美时空提醒广大用户，目前流行的外挂网站中，绝大部分网站都含有木马和病毒，为了确保账号安全，请不要登录这些网站或是下载相关外挂软件。如果您知悉制作《神魔大陆》外挂的组织、个人信息，或是看到使用外挂破坏游戏平衡的用户，请及时对其进行举报。请所有玩家能够自觉远离外挂，珍爱克兰蒙多大陆，一起维护这里的公平和纯净！

■《降龙之剑》12月千万实物好礼火爆进行



2010年12月，次世代2D热血PK网游《降龙之剑》开启了价值千万的实物掉落豪礼送不停活动，玩家在游戏中只要和30级以上的怪物战斗，就有可能从怪物身上获得实物兑换道具，通过简单步骤就能免费换取如时尚潮流数码产品iPhone4、iPad，顶级配置游戏专用笔记本，价值千元的《降龙之剑》非卖品限量精美原画集，价值百元的初回限定版降龙剑伞，品牌大容量移动硬盘，造型新奇送礼最佳的U盘，降龙战神新版鼠标垫以及游戏点卡、游戏道具等在内的诸多实物好礼。

■《神鬼世界》12月28日开启不删档测试

2010年12月28日，由完美时空多国团队研发的首款暗黑类型ARPG网游《神鬼世界》正式宣布开启不删档测试。自公布之日起，无数玩家在历经132个日夜的等待后终于与《神鬼世界》展开激情碰撞。

此次测试采取不删档不限号规则，任何玩家只要注册了完美通行证即可登陆游戏。官方共为此开放了数十组服务器，并有多组服务器备用。

《神鬼世界》采用全新Cube Engine2引擎开发，整体画面风格将更加写实和硬朗，是纯正的暗黑风格网游。新引擎使游戏具备更强的3D渲染功能，3D场景更具层次感，画面的真实行和动作的打击感得到很大加强。无论是PVE还是PVP中，快节奏高强度的激烈对抗都将成为主旋律。

月评

■说外挂

最早的游戏外挂应该是出现于2000或是2001年。在2000、2001年上网的人数还是很少的，环境也很单纯。作外挂和使用外挂的人，多半都是程序出身或者是有一定程序基础的玩家，当时制作外挂的目的也不是为了牟取利益，外挂只是代替线上玩家进行某些重复性动作，以达到长时间在线"练功"的目的，可以使一些忙于工作的人也能够享受到网络游戏的乐趣。网络游戏服务商对此也是睁一只眼闭一只眼，因为当是的外挂并没有对网络游戏规则造成太大的冲击。而现在的外挂则背离了最初的意义，有的外挂可以大幅修改客户端ID的移动速度；有的外挂可以在游戏中向服务器发送经验封包，以达到迅速成长的效果；更有甚者可以对服务器端的ID或物品编号进行属性修改



远离外挂，让我们拥有一个纯净的游戏环境

或是复制……这样一来，不仅给游戏内玩家造成了不满，也大幅缩减了游戏的寿命，对玩家和厂商都构成了直接的伤害。随着近些年网络诈骗案件的增多，外挂还成为了诈骗者的一种工具，有的是只设计了壳，却没有内容，假装出售来骗取玩家的钱财，还有的则干脆捆绑了木马……曾经有玩家戏称：“没有外挂的网络游戏是垃圾”，但作为一个反对外挂的玩家，我希望看到的是来自厂商对于外挂的强硬打击手段以及舆论对于使用外挂玩家的强烈谴责。

魔高一尺，道高一丈。希望玩家和厂商在与外挂的斗争中获取最终的胜利。P

神魔大陆

●制作：完美时空 ●运营：完美时空
●游戏类型：大型多人在线角色扮演（3D魔幻） ●游戏状态：公测
●官方网站：http://shenmo.wanmei.com/

■北京 冷千指

《神魔大陆》魔宠全方位攻略

魔宠，是《神魔大陆》中的重要辅助系统。游戏里，无论你是下副本还是与别人PK，带上一只属性不错、攻击强悍的魔宠，总能给你许多帮助。今天，笔者就魔宠的挑选与强化谈谈个人心得，希望对大家有所帮助。

魔宠挑选

《神魔大陆》的魔宠有着许多种类，但大体来说分为三种，一种是新手魔宠；一种是30级魔宠；第三种是50级魔宠。根据这三档分类，我们可以大体推断出，随着角色的升级，我们需要更换三次新的魔宠。

第一次获取魔宠是在10级时，只能通过魔宠商人领取宠物。达到30级之后，学会了魔宠捕捉就可以自己捕捉魔宠了。商城出售的哈士奇、火元素、跳鼠等20级魔宠也是30级普通魔宠级别。进入30级，我们可以看到魔宠分为白色、绿色、蓝色几类，其中以蓝色为最佳。50级再去栖息谷时，你会发现副本中换了三种魔宠供你捕捉，它们就是50级魔宠。无论是白色、绿色还是蓝色品质的魔宠，50级都比30级的品质强很多。商城中出售的蛋壳龙、魅魔等也属于50级的魔宠范畴。另外，笔者还听说有人孵化出过评分3000以上的紫色品质神级魔宠，这种魔宠笔者个人并未遇到过，所以在这里不做评价。

魔宠合魂

挑选出一只强悍的魔宠之后，你还需要通过不断的魔宠合魂和魔宠技能学习来强化它，才能使它的实力更上一层楼，在你的游戏生活中给你带来更多帮助。

魔宠合魂是一种通过提升魔宠天赋来强化魔宠的方式。通过魔宠合魂，我们可以将它的生命天赋、攻击天赋、防御天赋所提升的生命值、攻击力、防御力大大提高，给魔宠更强的生存能力和攻击能力。

魔宠合魂有两种方式，一种是通过其他带有天赋的魔宠合魂。在魔宠副本栖息谷中，我们每次都可以抓到许多魔宠，其中有一些是带有生命、攻击、防御天赋的。我们可以将这些魔宠作为合魂材料，强化我们的主魔宠天赋。需要注意的是，用这种方式提升魔宠天赋，作为合魂材料的魔宠的天赋必须不低于主魔宠。

另一种方式就是，通过魔宠商人出售的道具“荣耀之星”直接提升魔宠天赋。它的优势在于不用经过繁琐的过程，直接针对主魔宠进行天赋的提升。但它耗费的成本比较高，用这种方式合魂之前，你需要先看看自己包裹里的金币。

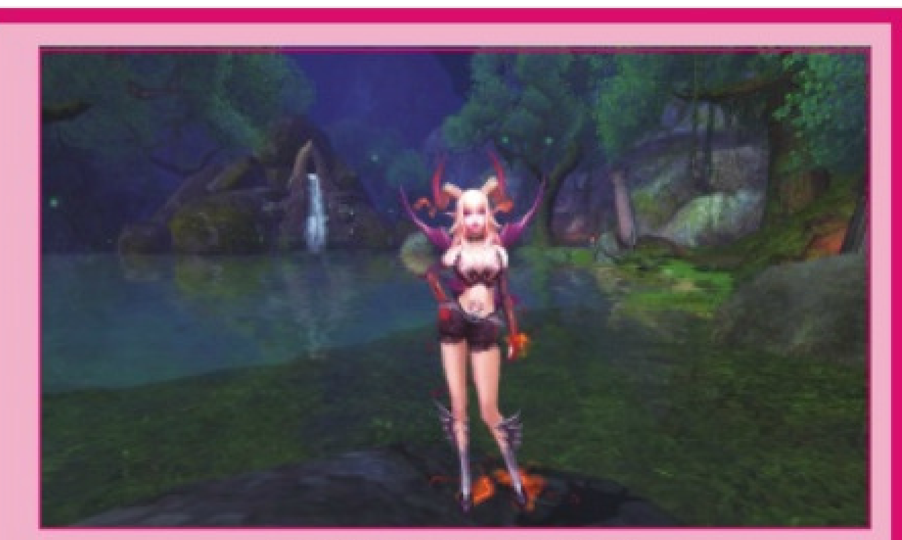
魔宠技能

除了提升天赋之外，我们也可以通过魔宠技能的学习来提升魔宠能力。魔宠的技能通过技能书习得，技能书一般分为绿色、蓝色、紫色三个档次。其中绿色、蓝色的技能可以在栖息谷副本中通过击败Boss获得，部分蓝色以及紫色可以通过藏宝图挖掘获取，十分稀少，而自由港花街处的珍品商人和公会基地的二级魔宠修炼塔也会有出售蓝色、紫色技能，一般需要花费大量金币购买。一般来说，一只魔宠最多带有八个技能，而同类的技能不超过两个。一般的魔宠天生只带四个技能栏，通过蓝色、紫色技能的学习，可以将它的技能栏逐渐开放。

选择魔宠技能种类时，你需要考虑到自身的特点。例如，你是一个攻击孱弱的牧师，可以考虑让魔宠学习一些强力攻击技能，辅助你的输出。

结语

《神魔大陆》的魔宠系统十分庞大复杂，以上笔者列出的只是其中基础部分。大家可以根据笔者的经验，做一些初级的挑选、强化魔宠工作。如果你想让自己的魔宠更加强大更加与众不同，可以深入探索这款游戏的魔宠系统，并将你的经验也与我们一同分享。


小魅魔宝宝，勾魂儿吧


10级宝宝绵羊与小乌龟


高级宝宝


完美限量手办赠送的胖子宝宝


雪地灵猫

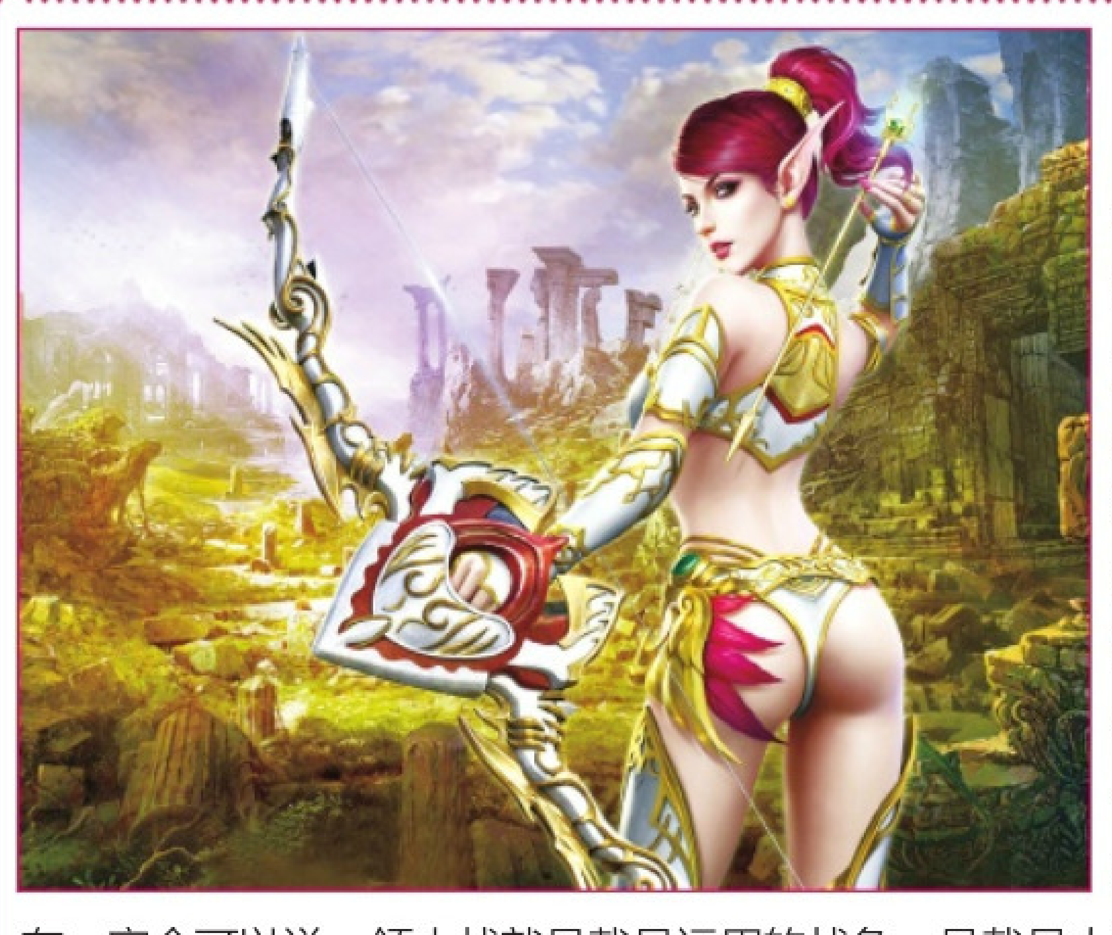
神鬼世界

●制作：完美时空 ●运营：完美时空
●游戏类型：大型多人在线角色扮演 ●游戏状态：公测
●官方网站：http://sgsj.wanmei.com/

■河北 老鸭

载具！决战《神鬼世界》领土战争

领土战争，将《神鬼世界》的战斗形式推向了最顶端行列。从之前的单纯PK战，引发到如今领土战中的攻防战，战斗的性质俨然从盲目PK ，升华到有组织、有规模的战略性PK层面上。在领土战中，玩家之间的PK演化成具有统一部署、严谨协调的军团性作战模式，而这其中最大的因素，就是载具作战的加入！



魔宠挑选

与许多RPG网游攻城战所提供的攻城道具不同，《神鬼世界》领土战中的载具，不仅仅是一种战斗工具，从某种层面上来说，载具在左右着领土战的胜负结果。而根据不同载具的作用，以及作战性能，合理运用载具也成为制定战略部署的关键所在。完全可以说，领土战就是载具运用的战争，是载具大放异彩的舞台。本篇将为您详细介绍载具系统的方方面面，祝您在领土战争中拔得头筹。

先拔头筹，载具的制作

在领土战中，载具是重要的作战工具，甚至可以说，合理的运用载具，将对战斗的结果起到决定性作用。但从载具系统中的作战属性来说，由于载具是独立的平台，所以角色的各项作战能力，在载具面前都不能加以附加。也就是说，当使用载具进行战斗的时候，载具所表现出来的各项作战能力，仅仅是载具本身具备的作战能力，既各项载具技能。所以说，要想提升载具的作战能力，就只能通过提升载具等级来实现，也就是生产出更高级的载具。由此来说，就需要家族成员不断的提升家族等级，从而让家族建筑物中的兵工厂等级提升。那么如何来快速提升家族等级呢？每周必做的恶魔岛活动，是快速提升家族等级的一大途径，所以说家族族长最好要求本家族18人全部参加该项活动。此外通过家族领土来领取的家族副本、家族任务，也能对家族升级提供很大的帮助。

对于制作载具的各种零部件，其原材料基本上涉及到游戏中的各个领域。其中主要材料是通过领地采集、打怪掉落等途径来获得，例如通过领地采集获取的金刚石、紫水晶等，而彩虹石可以通过怪物掉落的晶核并加工获得，元素熔炼剂则是用凯旋徽章在凯旋商店购买。这是对于生产普通载具零件而言，但在载具系统中，还有作战能力更强悍的加强型载具。加强型载具除了需要上述物品外，还需要核石金属、魔晶石、稀有元素熔炼剂，这三种材料可以通过攻打低级领土作为攻占奖励获得，也就是攻打下领土之后，而完成随之开启的领土狩猎场任务中获得。那么普通型载具与加强型载具在性能上有什么差异呢？主要就是体现在加强型载具的战斗技能，要强化于普通型载具。这一点，在下文中将有重点解说。

在获取所需的零部件之后，就可以在家族兵工厂中进行组装。组装后的成品载具是可以进行交易的，但所生产的各项信息，将以家族公告的形式，通知家族内的所有成员。由于载具可以进行交易，由此来说玩家也可以利用出售载具，来赚取不菲的游戏币。并且载具是一次性消耗物品，在领土战中一旦被召唤出来，就无法收回。所以载具的市场空间还是蛮大的。

载具性能面面观

在目前的游戏中，总共有六大种类的载具，以不同的攻击方式，以及攻击特


《神鬼世界》载具——猛犸重型指挥车


《神鬼世界》载具——能量炮台


《神鬼世界》载具——亡魂号重型战车


《神鬼世界》载具——犀牛战车

点，在领土战争中适用于不同的战斗环境。由于在整个领土战争中，要面临各种各样的战斗场景，例如攻城战、白刃战等，所以整场战斗打下来，必须要根据不同的战况来调整载具的使用。所以也就是说，要想赢得领土战最终的胜利，合理使用载具、即时更换载具，是非常有必要的。下面笔者就将目前的载具类型，做一个详细的归类。

幽灵摩托：单人型载具，移动速度快、机动性极强。不过防御力很低，所以在面对敌方重火力的时候，则会出现很被动的局面。幽灵摩托非常适合攻击亡魂号和自爆车，并且幽灵摩托非常适合进行侦查工作。在很多情况下，幽灵摩托往往是担任侦查敌方兵力部署之用。

犀牛战车：犀牛战车更像是一个移动的炮台，高防御、高攻击、是单兵作战的主力载具。不过由于犀牛战车的移动速度较慢，所以并不适合打一些快速的歼灭战，反而适用于攻坚战中。加强型的犀牛战车拥有纳米虫粘液这个技能，可以让被攻击的载具无法使用技能、并降低移动速度，可以说这个作用会有效的防范自爆车的自爆。

亡魂号重型战车：拥有较多的群体攻击技能，以及各种辅助技能，所以此载具需要两个人来使用。在战斗中，亡魂号重型战车是正面对抗的主要火力点，并且在它较多的辅助技能衬托下，能够形成移动作战堡垒的作用。特别是它对城墙有伤害加成的功效，所以在攻打城墙的时候，亡魂号重型战车必不可少。

猛犸重型指挥车：猛犸重型指挥车是攻城的利器，由于具有可给自身加防御的BUFF技能，所以猛犸重型指挥车往往担负着非常艰巨的突击任务。其中加强型猛犸重型指挥车拥有的司令塔技能，可以增加我方步兵单位20%攻击以及10%血上限，所以在发动战斗开始之前，猛犸重型指挥车的作用，是绝对不能忽视的。

自爆车：自爆车就如同一个浑身绑着炸弹的恐怖分子，它唯一的作用就是对敌方的载具和城墙等建筑型物体，造成较大数额的伤害。但是自爆车的自身防御力不是很高，所以在很多情况下并没有冲到敌方建筑物之下，就已经被敌方摧毁。所以说自爆车能否发挥出强大的杀伤力，关键还在于其他载具以及步兵，能否为自爆车提供必要的掩护。

能量炮：能量炮的功效就是杀伤敌人的地面单兵部队。是针对单兵个体最有效的攻击载具。不过能量炮对载具的攻击很低，所以能量炮往往被用于守城战时，来作为一种炮台使用。但通过实际游戏也不难发现，能量炮是一种可有可无的守城载具，因为对于那些可移动型的载具来说，能量炮的威力还是有些小了。

上面介绍的这6种载具，都具有加强型号。所谓加强型号除了提升原有技能之外，还拥有了加强版的特有技能。但由于加强型载具的成本要大大高于普通型载具，笔者认为除非到了生死攸关的时刻，否则不要轻易使用加强型载具。因为使用载具，无疑就等于是烧钱。如果将地面上的单兵也算作一个战斗部署，那么在载具的影响下，领土战中一共将出现7种战斗单位。

举例说明：猛犸重型对所有载具没有任何加成攻击，而且仅有犀牛战车能够对猛犸重型产生180%伤害。所以我方用猛犸重型攻城时，敌方必然会出动犀牛战车来牵制猛犸重型。那么我方也将派出亡魂号来攻打敌方的犀牛战车，但是亡魂号又将受到敌方幽灵摩托的困扰，从而让我方单兵攻击对方的幽灵摩托。其实这就是一条相互克制的关系链。而作为战场指挥员来说，必须要第一时间结合战场的实际情况，来选派载具的出动。不过也会造成一种局面，那就是双方都不率先出动载具，因为先出动的一方，必然将受到对方的有效牵制。所以说找到对方载具的出动特点，就能以针对性载具来加强我方的进攻火力。

其实很多人都说领土战中出现的载具，就是一个烧钱的过程。但笔者认为，这不仅仅是一个烧钱的战争，更多的时候是一种策略战、智谋战。载具的融入，让领土战除了火拼之外，更增加了很多趣味性，以及通过载具组合而达到的变数，让领土战更像是一场全方位的战争。在本篇即将结束的时候，不妨展望一下未来领土战的发展趋势，如果说再加入飞行载具，是否将演变成RPG型的陆空大战？或者说未来也很有可能出现的海陆空三方立体战呢？


《神鬼世界》载具——幽灵摩托


《神鬼世界》载具——自爆车


被废弃的机械塔


荒漠孤影


雪原小屋

完美国际2012

●制作：完美时空 ●运营：完美时空
●游戏类型：大型多人在线角色扮演（3D魔幻） ●游戏状态：公测
●官方网站：http://w2i.wanmei.com/

■北京 浅浅的风

《完美国际2012》帮派系统深度解答

帮派生活是我们游戏生活中最重要的部分之一，而《完美国际2012》带来的全新的帮派系统将为我们带来更加丰富的内容体验。在原有帮派系统的基础上不但增加了帮派基地、帮派外交等新的游戏内容，同时也为全新的领土大战注入了更加丰富的元素，精彩的战斗一触即发！

帮派基地

1、帮派基地是什么？

帮派基地是帮派的一个私有设施，所有帮众均可以进入帮派基地参与基地的建设。帮派基地不断升级，可以获得成长点数，帮主使用成长点数激活帮派基地各种设施的建造权，建造出基地设施后，帮众可以通过帮派贡献购买设施内的服务，帮派基地成长度越高，能够建造的设施越好，设施所提供的服务也越棒。

2、帮派基地的用途是什么？

帮派基地一共有五类设施，包括聚义厅、天元宝号、兵械库、炼丹房与破魔堂。最高等级目前开放至八星。

聚义厅：星级越高，影响帮众可领取的基地任务等级与保护基地的侍卫等级。

天元宝号：出售帮派战袍（时装）、七杀帖（七杀榜开启道具）、换取其它建造材料、优质石头、妖精宠物技能书、极品箭矢弹药、顶级魂石

兵械库：出售各种稀有武器、装备、锦囊、八星设施时可以购买极品装备、头盔。

炼丹房：出售各种稀有丹药、顶级天书、临时状态

破魔堂：提供各种多种方式的高经验历练任务

3、帮派基地如何升级、建造设施？

帮派内的所有成员都可以通过完成每日的帮派基地任务获得帮派基地建设点，将建设点上缴给帮派基地会增加帮派基地的经验，当当前经验超过升级经验时，由帮主进行帮派基地的升级操作。帮派基地每升1级，会获得一定数量的成长点，帮主可以通过帮派基地的设施管理界面选择成长哪些设施，只有该设施的成长点达到要求，才能开始建造对应的设施。

4、帮派基地设施如何回收与升级？

帮派基地设施可以被随时回收，回收后会返回建造该帮派基地的标准材料值（指默认建造速度是正常时所需要花费的材料数量）的一半。在当前存在设施，需要建造更高等级设施时（比如两星聚义升三星），也会返回建造该帮派基地的标准材料值的一半。

5、帮主需要做哪些事？

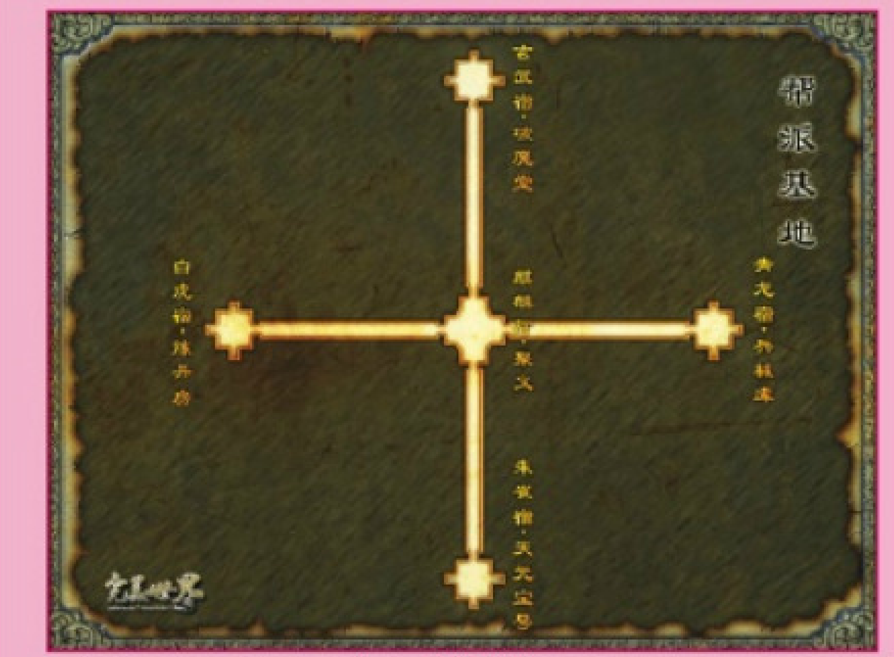
帮主需要组织帮众共同努力，提高帮派等级、获取建造帮派设施的材料。同时帮主需要决定帮派基地的发展方向。目前帮派基地开放至30级，成长点数不能保证将所有的设施提高至最高建造权，帮主需要决定帮派基地更侧重于哪一方面。

6、帮众需要做哪些事？

帮众在完成帮派基地任务的时候，会同时获得功勋值、贡献度、建设点三项奖励。其中功勋值是一个累计值，代表该帮众在帮派期间总共获得过多少贡献度，功勋值达到一定程度可以接到特殊的奖励任务，以表彰该玩家为帮派发展做出的努力。贡献度是一个可消费值，帮众通过贡献度购买帮派基地的各种服务，如装备、药品、高经验任务、帮派战袍等。建设点等于帮派基地的经验，只有在帮众上缴后，帮派基地的经验才能真正增加，对帮众而言，建设点只需要上缴给本帮帮派基地。在帮众退出帮派时，功勋值、贡献度及建设点均会被清空。

7、帮派基地的健康度是什么？

帮派基地有健康度，影响上缴建设度时的转换比例，最低为0，最高为



帮派基地地图


背剑的剑灵


碧波护


花溅雨

150。健康度以每天1点的速度下降，当健康度降为0时，帮派基地就会消失，所有的帮派基地的等级和设施也不会保留。帮众可以通过上缴建设点来维持本帮派的健康度。上缴的建设点越多，则当日增加的健康度越高。健康度每天最高可以增加5点。

8、帮派基地攻防战是什么？

每周帮派基地都会开放攻防战两次。只有拥有帮派基地的帮派才能进行攻防战宣战。帮主可以在宣战期间向其它帮派的基地进行宣战，宣战需要缴纳一定虚拟币，宣战全部结束后，系统会决定帮派基地攻防战的名单。依据为“某一帮派基地只有一个帮派对其宣战时，则该帮派直接获得此帮派基地的攻打权；某一帮派基地有多个帮派对其宣战时，则随机抽取一个获得此帮派基地的攻打权”。获得了帮派基地的攻打权后，帮主则可以率领帮众在指定时间进入此帮派基地进行攻打。

帮派外交

1、帮派外交如何使用？

在帮派的管理界面有“外交”按钮，点击后打开帮派外交管理界面。帮主选择“建立外交”，可以查看本服务器的所有帮派，在此选择要与之建交的帮派并选择建交类型——“同盟”或者“敌对”。发出申请后，对方会有24小时的响应期。如果对方帮主在线，则可以通过外交管理界面对申请作出操作（同意或拒绝）；如果对方帮主不在线，则在下次上线时会收到申请建立外交的通知。

2、什么是帮派同盟？

与某一帮派结成同盟后，对方帮派的帮派名会显示为蓝色，以与其它帮派作区分。结成了帮派同盟的帮众在PK时可以勾选“同盟保护”，避免攻击到同盟帮派的其它玩家。与之相反的是敌对帮派，与某一帮派结成敌对后，对方帮派的帮派名会显示为红色，以与其它帮派作区分。

3、如何解除外交关系？

帮主可以随时通过管理界面选择与其它帮派解除外交关系，解除方式分“申请”和“强制”，选择申请时，如果对方帮派同意解除，那么双方外交关系终止，如果不同意，则只能等到外交关系到有效期自行终止。选择“强制”将立刻解除与对方的外交关系，不过强制解除外交关系是需要缴纳一定数额的虚拟币的。

4、外交关系的有效期是多久？

自建交之日起持续30天，到期自动解除，两帮回复中立状态。

帮派领土大战

1、什么是帮派领土战？

帮派领土战是帮派之间为了争夺领土的所有权而发起的战斗。每个帮派可以进入同一个战争场景的人数上限为80人。每一块领土的防守战争都会开辟一个战场。所以对于一个帮派来说，可能会同时发生几场战争。比如说进攻其他领土的战争，防守自己领土的战争。帮派成员可以自行决定参与那一场战争——在“城战管理员”选择要进入的战场，只要战争还没有结束，玩家就还可以进入战场。

2、领土是如何划分的？

领土分为三个等级，等级越高，数量越少。领土的分布根据城市分布：

1级领土2块：祖龙城、万流城。

2级领土5块：分别是4个新手城市、寻梦港。

3级领土40块。

3、领土战有何奖励？

领土战奖励分为两种，领土常规奖励和领土特殊奖励。领土常规奖励按照领土等级发放，等级越高，数量越大，奖品为数量不等的幻仙石。而在发放领土常规奖励之前，系统会在47块领土之中随机抽取1块发放每周领土战的终极大奖——荣耀勋章。获得领土战胜利的帮派将会获得该土地的所有权，并且享受该块领土的收益。



魅灵的飞行器是很有特色



大厅



基地建筑



剑灵

灵犀城美景

头条新闻

■《神武》全新版本即将推出

2011年，新年新气象，《神武》精彩内容不断推出，不仅有丰富的新春活动，更有全新版本上线。作为一款刚公测的回合制网游，《神武》很快进行大规模的版本更新，着实令人期待。


《神武》全新版本即将推出

在新版本中，新玩法、新技能、新地图、新宠物、新头像、新系统等新内容都将与大家见面！全新阵法技能，能给队伍注入神奇力量，让回合战斗变得更加变幻莫测；全新官职系统，将给三界中表现出色的玩家封官加爵，光宗耀祖；在全新怪物图鉴玩法中，每位玩家都能拥有自己的怪物或Boss收藏册，还有机会获得罕见的“变异变身卡”！

6只新宠物一直是大家期待的内容，这些新宠物有的美丽可人，有的凶悍勇猛，每只宠物都大有来头，必定掀起一股新宠热潮；而在三界某一处，还有一个美丽而神秘的迷宫等着大家去探索。当然，随着玩法内容的丰富，全服的等级上线将进一步提高，广受欢迎的人物头像也将推出更多素材，供大家选择、尽情DIY！

■《梦想帝王》欲成就“战争之王”

这几年，网页游戏发展得红红火火，它的市场大门正是由一款款策略网页游戏打开，由于存在玩法单调、用户规模小等问题，策略网页游戏在后期出现了停滞不前的情况。多益网络开发的策略网页游戏《梦想帝王》正努力改变这一局面，以不断更新的内容玩法，和体现智慧的战策谋略，让玩家成为掌控战争的“战争之王”的感觉。

《梦想帝王》加强了谋略与战斗的乐趣，有兵种相克、将领相克，还有连携爆击等等需要考虑而不是需要计算的战斗规则，战争的策略性变多了，玩家的指挥也容易了。此外，游戏还将提供很多新活动，比如每天举行争夺将领装备的“天降宝物”，挑战史诗剧情的“战役副本”，玩家之间对战的“双雄争霸”，派出手下将领争夺天下第一的“英雄大会”和“武斗大会”等等，一周7天每天都有活动玩。

通过在策略、玩法上的不停创新，让战争更富谋略而不是堆砌数字，让策略游戏有更多玩法而不是整天开着计算器。让玩家做掌控战争的战争之王，而不是被掌控的王之战争！这就是《梦想帝王》，一款绝不单调的策略游戏。

■《梦想世界》推出冬日缤纷料理节

《梦想世界》冬季最新强档，要给你想入非非的味道！迈向2011年之际，《梦想世界》推出冬日缤纷料理节，一连60天，带你从圣诞节玩到元宵节。精彩绝伦的活动，丰富多彩的奖品，让你在冬日里依然热血沸腾，玩得尽兴。

《梦想世界》冬日缤纷料理节，是一道精心炮制的美味大餐，圣诞、元旦直到春节、元宵，活色生香畅快60天，欢乐永不停顿。数不尽的节日特色活动犹如一道道精致可口的美食料理呈现眼前，让你大快朵颐，尽情玩乐之余，更有可能获得你心仪已久的道具装备，满载而归。说不定还能邂逅上心中的她或他，展开一段冬日的浪漫情缘。

圣诞的雪人大联欢、火鸡狂欢节和元旦的大游行、勇闯兽神山……万人共欢的热闹场面，已叫人乐而忘返。接下来，春节、元宵、情人节自然准备了更丰盛更给力的盛宴，挑战你的全方位感官享受，让你在这个跨年派对痛快玩，痛快吃，一尝想入非非的味道。

月评

■ 节日杂谈

如果我在《梦想世界》这款游戏中出没的话，冬日缤纷料理节必是我最爱的节日，没有之一。和现实生活中一样，一切生活的本质在游戏的这个节日里得到了体现——有可能获取心仪的道具、装备与邂逅一份浪漫的情缘。话说一身好装备是每一个玩家都梦寐以求的事儿，然而如果再有一个贴心的美女（不是人妖，绝对的美女）相伴游戏，那估计就是做梦也会笑出来（喂，醒醒，不要做白日梦了）。其实厂商举办活动是个好事儿，可以让玩家有着额外的收入和与平时不同的气氛，这些都是玩家备受关注的地方。若是再有几个特定任务，可以随机拿到个什么称号啊，就更吸引人了！


火鸡要等到圣诞节，先来个满庭火翠解解馋吧

倘若一个节日没有时间的限制，会如何呢？首先参与活动的人数就会变多，这样一来，全民皆得到了一份额外的收入（节日日常化？）！对，如此一来，节日反倒变相成为了一种日常，而日常除了枯燥无味的循环还有什么。相比每天坚持做节日任务的玩家来说，如若你落下几天，反倒会落在其他人的后面。其实，玩家需要的是一个简单的、与众不同的，也是我们常说的个性化专属内容，这才足以显现其拉风的程度。只有让玩家在游戏中完全释放个性的活动，才是玩家们最喜欢、最欢迎的内容。



●制作：金山多益 ●运营：金山多益
●游戏类型：大型多人在线角色扮演（回合制） ●游戏状态：公测
●官方网站：http://sw.henhaoji.com/

■广东 独孤城

《神武》赚钱方法大揭秘

如何在《神武》里过上更好、更优质的生活？这是困扰着玩家们的难题，笔者今天为玩家们分别总结一下《神武》中各类赚钱的方式，保证让滚滚金钱流入你的腰包！

从捉鬼任务谋利

捉鬼任务现在特别受玩家的喜爱，因为捉鬼可以获得大量的经验、金钱和信誉，并且第10环还有几率获得珍贵的宝物。笔者这两天一直在带小号捉鬼，并从捉鬼中获得了大量的财富。

说到捉鬼，一定要自己带队，因为自己带队在第10环时，获得宝物的几率是100%，是非常划算的。第10环可以获得玫瑰花、雪莲花、古董、装备等可出售的道具，通过这些道具就可以换取白花花的游戏币，玫瑰的市场价值相信大家都已经了解过了，一朵就价值不菲。不过绿色的《神武》可以通过任务获得所需的道具，这点是非常赞的！卖了玫瑰或雪莲花之后，你还愁没有游戏币花？另外，古董市场也是非常抢手的，笔者这两天就拿到了半仓库的古董，可以出售大量的游戏币。当然，古董也可以自己留着做任务链用，就看你怎么取舍这些道具了。环装也可以摆摊出售，虽说价值比花和古董低，不过积少成多，将所得的30～70级环装卖掉，也是一笔不小的游戏币收入。有了捉鬼任务，你还为你的腰包发愁吗？赶快带队捉鬼去吧！

从生活技能谋利

《神武》为玩家们提供了打造、炼金、裁缝、家具、炼药、烹饪等生活技能，无论是哪一项生活技能，都能赚到游戏币。打造、炼金、裁缝消耗的是体力；烹饪、炼药消耗的是活力；家具消耗的是体力和活力，而捉鬼获得的道具正可以为你增加体力和活力。如果说生活技能是靠体力和活力赚钱的话，那么捉鬼任务就是靠运气来赚钱了。打造、炼金、裁缝市场竞争力非常强，铁匠门口到处可见卖打造、炼金和裁缝的玩家，笔者也卖过，不怎么好卖，不过盈利是相当之多的，经得住时间考验的玩家可以去尝试一下。炼药和烹饪市场的竞争力同样比较强，只要你摆摊的价格比其他玩家的便宜一点，那么你的生意绝对会火爆起来的。家具市场可以赚取比较多的游戏币，因为家具是通过体力和活力一起制造出来的，卖家具也是一项非常好的致富之路。有了《神武》提供的生活技能，害怕没有银子花？掌握好两项生活技能之后，就等着坐在豪宅里数银子吧！

从门派技能谋利

部分门派的门派技能中，可以制造临时符，也可以制造鉴定符。这些拜入相关门派的玩家们享受到了通过门派技能赚钱的途径。例如，大唐官府可以制造神兵图鉴、幽冥地府可以制造灵宝图鉴、龙宫可以制造攻击附魔符、盘丝洞可以制造气血附魔符等。可以通过摆摊卖相关的技能符获得游戏币，这也是一笔不小的收入。不过制造这些符也是需要体力或活力的，怎么和生活技能进行取舍，这就要看玩家的选择了。游戏中随时都有着让玩家进行选择或取舍，其实人生也是这样，只要选择对了道路，相信你一定可以收获到该获得的成果。

结语

《神武》中的游戏币作用比较小，一般都在修炼任务购买道具、任务链购买装备、打造装备或武器、鉴定装备或武器时才会用到游戏币。而且所需的道具都可以通过任务来获得，打造装备可以自己学习生活技能来完成，游戏币用的几率比较低，并且师门购买装备、药材等都可以通过信誉购买，大大的方便了玩家，不愧是玩家公认的绿色网游！


古董

门派技能


烹饪

生活技能

梦想世界

●制作：金山多益 ●运营：金山多益
●游戏类型：大型多人在线角色扮演 ●游戏状态：公测
●官方网站：http://mx.henhaoji.com/

■上海 小樱

《梦想世界》法师养成入门攻略

法师不但可以给自己和队友进行恢复，在关键时刻还能让队友起死回生，甚至可以召唤出帮手协助自己作战。作为一个法师，最重要的是拥有稳定的法术伤害，不受对方防御姿态影响进行法术攻击。希望本文能给刚入门的法师们作为发展的参考。

三大法术流派介绍

道家

拥有最强大的攻击法术，招式犀利，威力强劲。

道家法师的特色招式包括：可以同时攻击5个对手的群体攻击招“鬼王伏法”、招牌单体法术攻击招“黄龙中威”和“箴言符”、给己方队友恢复魔法和力道的“玉清决”和“天官赐福”、可以给自身加血的“雨师祭”、能救活队友虽然只有一点血的“北帝决”、在单人比武中最让战士痛恨的一招“踏风符”、比术士速度还要快的“禁鬼决”、威力虽然不大却在机械副本中显示出巨大的威力的“裂风符”、可以攻击隐身对象的“太上正一咒”等等。

而最强大的100级招式“三花聚顶”更是显示出了道法强大的法术伤害能力，虽然在出招后的第二回合晕眩，但是强大的威力足以给予对手致命一击；另一个100级招式“真武空明咒”不单速度快，更厉害的是攻击完就隐身，没有感知技能的战士估计只能瞪眼了。

巫术

能够利用神秘力量，召唤和驱使各种生灵协助战斗。

相信没有第二个职业能像巫法一样那么擅长利用召唤兽来协助自己了。首先有召唤一只兔子的“萝卜召唤阵”、召唤一只兔勇士的“刀盾召唤阵”、以及召唤兔天使的“魔灵召唤阵”，召唤的帮手一个比一个厉害。除了召唤兔子，还有召唤一条蛇出来给对方中毒的“蝮蛇蛊”、还有牺牲自己的召唤兽换来队友的性命的“借尸还魂”、可以给自身加血的“云雾令”、可以给乙方队友恢复力道的“通经活脉”等等。

另外还有使对方召唤兽变成大草团的“草魄蛊”，变成大草团后，其攻击力也变得跟大草团差不多，大幅降低对手的威胁。当然还少不了以让战士抓狂的“闪光术”和100级招“邪王咒”。

作为巫法的最强大的单体法术伤害招，“邪王咒”比较看“RP”，虽然80%几率对对方造成200%伤害非常强大，但同时有小几率会让自己被扣除目标所受伤害的200%的气血。

儒家

相对于道法和巫法在法术伤害上比较弱一些，但是在辅助性能方面更强一些，甚至已经升级为一个保姆的职业。

儒家招式除了能够使用回复法术提供支援以外，还能为同伴附加各种增益效果，其重点不在于法术输出，而是辅助队友。比如攻击两次的“青出于蓝”、伤害结果无视目标灵力抗性和防御姿势并对普通怪物造成150%伤害“君子喻义”等都是必备的单体法术攻击招式。具有佛家招式“雷霆”一样效果的群招“大浪淘沙”、和“恒河沙”一样效果的“灵气决”，都是救死扶伤的好招。而封印招式“止戈为武”除了特技和特效药以外没有任何职业可以解开。另外还有封印招式的“和为贵”、威力最大的单体法术招“中庸为道”、给自身加血的“长青祭”、同时恢复魔法和力道的“仁者乐山”、威力最强大的群招“仁以治国”、被封印之后只能跳舞的“非礼勿动”等。当然还有用尽自己力道和魔力给乙方加血后自我封印的“仁至义尽”、救活己方队友的“不欲勿施”、给队友提高攻击力的“天罡战气”等，五花八门，好看好用。


法师戒指


法师武器笔


法师武器枪


法师项链

100级招方面，“如雷贯耳”命中目标后有一定概率使其被击晕而不能执行任何动作。而“玉石俱焚”则是按双方当前气血对比，对其额外造成不受灵力、法术抗性及抗法修炼等级影响的伤害同时自己扣除相应的气血。

从儒家的招式中可以看出，在更多时候儒家法师是在辅助战士和其他职业，进行封印、加血、救人等工作。

法师职业的装备选择

法师的基础属性是魔力和灵力，魔力影响灵力，灵力影响法术伤害程度。此外，力量也可以增加一定的灵力，所以应为不同类型的法师配置不同的装备。

防具属性和锻造的选择

道法作为法师中最强大的法术输出者，自然是以灵力为先，搭配速度。而巫法比较适合中庸之道，面面俱到，但依然是灵力为先。最后是儒法，跟道法反过来，必须速度优先于灵力，因为在使用增益类招式的时候出手必然要比战士法师和术士要快才能发挥作用。

影响法师灵力的装备首先是项链，项链是增加灵力最多的装备。然后是戒指，护腕和衣服。帽子一般都是魔力属性多，搭配速度。纯灵力的衣服比较难找，不过灵魔双属性的衣服也不错。护腕一样要灵魔搭配，鞋子则是追求高速度的魔力敏捷双属性。戒指当然是追求魔灵双属性了。法宝方面，适合法师用的特技有“疯狂法连”，“气归术”，“清心咒”等等，记得选择有这些特技的法宝。

舍利子是增加灵力的宝石，最适合是给法师用，衣服、护腕和项链都可以锻造“舍利子”提高灵力。当然戒指不能锻造舍利子的话，用提高速度的黑宝石或者锻造全抗性的步翅灵石都是不错的选择，还有增加魔法的蓝宝石也是必须的。

武器的属性选择

很多人认为法师的武器的攻击高低没有影响，其实是一个错误的认识，就好像人们普遍认为术士给法师增加佛光是多余的一样，都是错误的认知。力量是可以给法师增加一定的灵力，所以法师武器的攻击力高低影响了法师的法术伤害程度，而佛光也可以给法师临时提高一定的灵力。还有很多初次玩法师的玩家都不了解的一件事情就是认为法师没有必要提高神武心经这个基本属性，认为法师不就是一个依靠灵力和力量输出的职业么，神武心经有啥用？但事实上，越高级的法师在这个基础属性上体现的越是明显，因为神武心经的等级提高，法师在防御和法术输出上也得到了提高。正如刚才所讲，力量影响灵力，那么法师的武器的攻击力高低也就影响了灵力。虽然法师并不需要像战士那样追求最高攻击力，但是高攻击力配高魔力的武器毫无疑问是法师的最佳选择。

最后简单介绍一下适合法师用的特效。武器的装备特效可以选择“法术暴击”，“流星”，“燃烧”；护腕可选择“战斗准备”和“防御准备”；帽子则搭配“疯狂法连”，“清心咒”。

法师的坐骑

由于坐骑属于较高级的内容，在这里只是简单说明一下。法师的坐骑当然是选择法师的成长方向了，主技能可以选“法功术”，“反击”，“魔导——魅力四射”，“爆击——重创追击”，“防御术——保护”等。

其中“法功术”和“魔导”是一定要升到专家级的，而“魅力四射”这个副技能是儒家法师的选择，如果是道法和巫法则没有必要选择这个副技能。“爆击”有2个副技能都可以选择的，一个是“重装追击”，一个是“兽爆”，都是提高召唤兽能力的技能。“反击”和“防御术”都不错，而“幸运”可以躲避战士的必杀，可酌情选择。

总结

几乎在每一个游戏里都能看到法师职业，而在《梦想世界》里，法师这个职业结合了奇幻元素，衍生出更多的变化。不止拥有强大的法术攻击能力，还有着增益，救助，控制等能力，是每个团队里一个不可或缺的职业。


法师衣服



儒法一百招如雷贯耳



儒法一百招玉石俱梵


巫法一百招邪王咒


坐骑技能专家级法功术

头条新闻

■《大话水浒》开年巨制 新主城1月亮相

正在火爆公测中的超梦幻网游大作《大话水浒》近日宣布，1月将推出大型资料片，届时不仅会有神秘新主城闪亮登场，更有超多有趣耐玩活动全新亮相！包你春节过得热热闹闹！


《大话水浒》1月将推出全新资料片

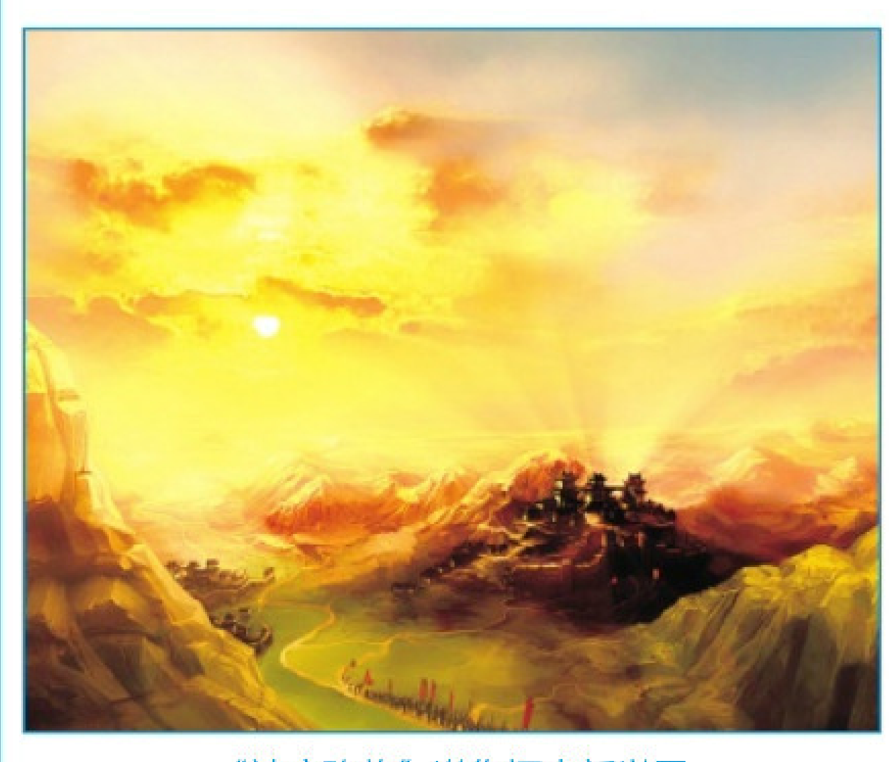
《大话水浒》是由搜狐畅游（NASDAQ：CYOU）永久运营、火石软件研发的Q版回合制网游大作，曾获2010“金翎奖”最佳Q版网络游戏奖、“金手指”奖玩家最期待网络游戏第一名，是喜欢Q版游戏的玩家们绝对不能错过的超梦幻网游！

■全民玩转通吃岛《鹿鼎记》正式封测

近日，搜狐畅游（NASDAQ：CYOU）宣布旗下全新3D网游《鹿鼎记》限量封测正式开启，颠覆传统职业模式、三大伙伴贴身保护、外包任务自建城市……《鹿鼎记》用别具一格的卡通美术风格和颠覆性的创新玩法为玩家带来了一场不可思议的游戏盛宴。

而这场盛宴，目前仍在上演。登陆官方唯一激活码发放通道——“鹿鼎记积分通吃计划”，既可轻松积攒积分免费兑换激活码，更是有无数精彩好礼等你来拿。

■《刀剑英雄》2010岁末巨献“神魔降临”公测火爆


“神魔降临”邀您探索新世界

近日，搜狐畅游透露，其旗下的中国原创武侠竞技网游《刀剑英雄》2010岁末巨献“神魔降临”正式开启火爆公测。

《刀剑英雄》于2010年岁末压轴，完美蜕变，全新修炼系统震撼开放，九重修炼境界层层深入。力士、散仙、游侠、剑客四大职业八种修炼方向，是坚守心中的正义，转化为神，以解救天下苍生为己任？还是臣服势力的强悍，甘愿为魔，拥有羡煞旁人的自由与个性？神魔自选，全凭玩家个人意志。突破性的活动与新鲜玩法，体验全新世界，再次引爆武侠PK的热情。

■《天龙八部2》“暴雪狂欢节”正式启动

搜狐畅游（NASDAQ：CYOU）近日宣布，次世代武侠网游《天龙八部2》已于2010年岁末开启跨年欢庆盛宴“暴雪狂欢节”！逼真的雪景在游戏中蔓延，主城之一洛阳已镀上银装，而火鸡大餐、雪球欢乐季、圣诞大作战等等多重趣味活动，更为岁末的金庸江湖增添了浓厚的喜庆气氛。据悉，随着春节的脚步临近，一系列传统韵味浓厚的活动即将陆续登场。十大门派的各路豪侠，在2011年跃马扬刀、享受最纯正武侠文化的同时，也一样能体会节日的欢乐与精彩！

活动

■《鹿鼎记》有奖活动

搜狐畅游3D大作《鹿鼎记》已于2010年12月27日开启封测！《鹿鼎记》是搜狐畅游（NASDAQ:CYOU）历时三年、全球最大游戏研发团队潜心打造的一款大型多人在线网络游戏，是颠覆在线娱乐的革新之作。网游《鹿鼎记》精妙还原了金庸原著中的诸多经典剧情，并不断突破尖端技术壁垒，融入研发团队最惊人的奇思妙想，推出超乎玩家的想象极限的超多创新玩法，更构建出每组服务器可容纳50万人以上的庞大造梦空间。在这里，你可以和韦小宝一起携七美共游天下，从柳绿花红的江南到大雪纷飞的北境，从云雾缭绕的神龙岛到红纱羌笛的西域，每位玩家都可以自主选择江湖轨迹，成为韦小宝式的传奇人物，或是其他世间豪杰。

有奖选择题：

说出你最喜欢的老婆类型，以及对你未来游戏中的老婆最想说的话。

A、双儿 B、建宁公主 C、沐剑屏 D、方怡 E、苏荃 F、曾柔 G、阿珂

示例：

我最喜欢的老婆类型：双儿

我想对她说的话：老婆，我最爱你温柔善良，体贴宽容。等我们在游戏里结婚了，每天带你游山玩水、胡吃海塞、给你买一套大房子，让你享受皇后的待遇。我的账号为……，开服以后去网通一区，想做我老婆的加我吧！

活动参与方法：将活动答案发送到邮箱merlinpinkstaff@popsoft.com.cn，或随回函卡邮寄至北京市海淀区亮甲店130号恩济大厦5层《大众软件》杂志社（邮编100142）。

活动截止日期：2010年1月31日。参与活动的读者需要在E-mail中提供以下信息：姓名、地址、QQ、手机（或一个有效联系方式）。获奖玩家名单将在《大众软件》2011年3月杂志上公布。

奖品设置：活动参与奖：5个，奖品为精美搜狐狐狸周边。



鹿鼎记
●制作：搜狐畅游 ●运营：搜狐畅游
●游戏类型：大型多人在线角色扮演 ●游戏状态：封测
●官方网站：http://ldj.changyou.com/

■重庆 阿鱼

《鹿鼎记》小宝梦境除魔记

京师城内大街上，熙熙攘攘的人群中，一条落魄的人影夹杂其中，随着人潮缓缓移动。难道我与小宝“把酒言欢”的豪言注定会成为笑话吗？想到这里，我不由得仰天长叹，沮丧不已。

救援韦小宝

离开朝云珠海来到这繁华的京师已经三天了，回想告别同门时那番“我一定要与韦小宝把酒言欢”的豪言壮语，突然觉得自己很无力。三天来，我连韦小宝的一根毛都没见到，更别提一起“把酒言欢”了。

“嘿，兄弟！”一个俏皮的声音传入我的耳中。我把脑袋放平，直视着说话的那位兄弟。他是一个穿着随意的剑客，两柄短剑胡乱地交叉在背后，给人一种凌乱、慵懒的感觉。此时，这个慵懒的人正笑眯眯地看着我。在他身后，还有四名同伴，看打扮，应该是猛将、贤士、隐者、火枪手。

“兄弟你是从朝云珠海来的药师吧？”剑客微笑着问道，“药师在江湖上可是相当吃香的啊，你为何还会在此长吁短叹呢？”难得有人关注我的忧愁，于是我来了个“竹筒倒豆子”，将自己的苦恼说了出来。

“哈，我当是啥呢？”剑客笑了笑，“你当然见不着小宝了，他被梦魇侵袭，沉睡不醒，韦府上下都急坏了。”“啊！那怎么办？”我吃惊地问。“据说通微教师汤若望已经查清了小宝的病情，正招募好手协助他救援小宝呢。我们欲前往韦府一试，可是还差个药师。不知兄弟你是否愿意？”剑客一脸期待地望着我。“一万个愿意！”

前往梦境

我们一行人在京师城东南角找到了心急如焚的双儿。了解我们的意图后，双儿十分高兴，连忙带我们进入了韦小宝家中。

头戴虎皮帽的韦小宝双眼紧闭，在床上辗转反侧，一脸惊恐之色。韦春花、沐剑屏等人守护在床头，满脸焦急。汤若望则站在床尾，用半生不熟的汉语对我们说道：“我已查明，韦爵爷是中了魔障，但不知是何人所为。现在，我将你们送入爵爷的梦境中，还望你们能找出元凶，铲除梦魇。”

射箭！百步穿杨

这地方看起来像个演武场。不远处的台阶上，康熙正命令身穿官服的韦小宝陪他一起射箭。这可难坏了不学无术的小宝，他向我们眨了眨眼睛，希望得到我们的帮助。“小宝不是卧病在床么？怎么突然又生龙活虎了？”我有些不解。“嗨！你还不明白啊？我们已经进入小宝的梦里了。”剑客解释道，“听前辈师兄们说，小宝梦境有许多关卡，我们必须闯过这些关卡，找到梦魇的幕后黑手并击败它，才能解救小宝。”“哦，那这一关我们该如何应对？”隐者妹妹用好听的声音轻声问道。“我们要帮小宝射箭，只要达到指定分数，就能通过了。现在，我们去场地中央，等待箭支出现吧。”说完，剑客施展轻功纵身一跃，率先来到了场地中央。

不一会儿，场景中央果真出现了背着箭支的士兵。“不要放走这些士兵！”剑客大喊，“看见地上的圆环没，我们现在所处的地方是中心圆环，代表10环；外边那个包围着中心圆环的圆圈，代表9环；再外面就是8环……依此类推，越往外面，环数越低。兵士们会背着箭往外跑，我们要做的便是迅速击倒他们，获得高分。战斗时要注意，加速箭和防御箭别打，箭支移动速度加快与防御力增强，都会加大战斗难度。”

战斗进行得很顺利。突然，一个木偶从天而降，屹立在射箭场上。看那模样，像极了满洲第一勇士鳌拜。


陷入梦魇中的韦小宝


我们都是神射手！


小宝梦境地图


击杀食梦貘，保护幼年小宝

"大家注意，现在让一些箭支靠近鳌拜木偶。大家掌握好攻击尺度，待箭支经过鳌拜木偶时，将其击碎。箭支在碎掉的同时，会射倒鳌拜木偶。只要连续射倒4个木偶，咱们的任务就完成了。"剑客吩咐道。

不一会儿，4个鳌拜木偶就被击倒了。紧接着，此次射箭的总环数也超过了560环。此关顺利通过，猛将还得到了套装手套。

战斗！击杀食梦貘

射箭关卡通过，接下来该怎么做呢？剑客打开汤若望给予的地图说道："按照汤若望所讲，地图上四个问号的地方，总有一处藏匿着幕后黑手。我们现在才进入梦境，离问号之地还有一段距离。接下来，我会根据地图上的指示，带领大家朝问号的方向前行。"

这个地方真诡异，竟然是个阴森的洞穴。幼年时的小宝戴着虎皮帽，满脸惶恐地站在洞穴中心。"救救我，有怪兽咬我。"幼年小宝向我们求救。只见他身边突然出现了一只长相怪异的野兽，张开锋利的牙齿，狠狠地扑了过去。

剑客一马当先，手持双剑冲向野兽；其他人紧随其后，各显神通；我则掌控全局，给队友与幼年小宝补血。"不好！猛将你掉血太快，我加不起来！"看着猛将的血"哗哗"地往下掉，我禁不住大喝道。看着地上不知何时出现的光圈，剑客顿悟，"师兄们说过，这些怪物叫食梦貘，它们攻击并不高。但是，它们会释放吞噬梦境的光圈，一旦靠近这些光圈，便会大量掉血，神仙也难救。"

幸亏有剑客在，我们采取了正确的战斗方法，食梦貘再也无法威胁大家了。

新奇！双儿与宝箱

一场恶战之后，尽管有我全力补血，但大家还是免不了有些损伤；我的真气也耗损了不少。要说剑客的人品可真好，接下来的一关，竟然是双儿为我们疗伤。大家在双儿这里恢复了气血，顺便还购买了一些药品。火枪手与双儿详谈甚欢，更是将一路收集的噩梦碎片给了她。没想到，可爱的双儿突然变成了一只长相奇丑的魔人，嚎叫着扑向火枪手。这只怪物实力一般，很快就被我们击杀了。剑客带着我们来到了下一个关卡，这里摆放着一只宝箱。"呵呵，大家别抢，一人刚好可以开一次哈！"剑客笑着说道。

随着宝箱盖子的开启，一个手拿扫帚，满脸脂粉的大妈突然从箱子里窜了出来——是韦春花！韦春花一个扫帚打在了我身上，真疼啊！接着，她双手舞动起来，身子也旋转起来，产生了一股强烈的气流，将我们弹开数丈，难以靠近。

"远攻队员们注意了！这婆娘太厉害，我们近战无法近身，就靠你们远距离攻击了。药师注意加血！"剑客嘱咐着。看来春花大娘也只有这一招，她完全抵挡不住远攻队员的攻击，很快就溃败了。

趁胜追击！连闯三关

接下来的挑战是瘦头陀。虽然瘦头陀攻击力较强，还能召唤出巨石来碾压我们。但机灵的剑客找到了一个较为安全的地方，能够最大限度躲避巨石的侵袭，安心与瘦头陀战斗。这地方就在地图右下角的石桥下面。与瘦头陀一样窝囊的是胖头陀，胖头陀虽然攻击力极高，一掌就可以解决梦境中的韦小宝，还能让我们重伤；但是他太贪吃了。只要不断地打破场景中的几口大锅，从锅里捞出可口的菜肴，胖头陀就只知道来回品尝美味，不会攻击我们了。

紧接着，我们来到了池塘边，韦小宝让我们去收拾一只调皮的大青蛙。这也是一个有趣而简单的关卡。我们在荷叶上跳来跳去，向调皮的大青蛙开火。同时，还得保证自己所在的荷叶不能超过3人，否则荷叶就会下沉。大青蛙相当于两人的重量，所以它所在的荷叶上，绝对不能有两名队员。

大青蛙的血量下降到一半时，会召唤一些小青蛙出来助战。这些小青蛙不会伤害我们，但是它们会不断地跳到我们的荷叶上——小青蛙的重量相当于1名队员，我们不得不防。

还好，我们都是运动健将，灵敏的躲避让大小青蛙的阴谋未能得逞。大青蛙终于被我们擒住了。韦小宝一高兴，送了两粒金刚砂（法宝转世专用材料）给队



地上的光圈很恐怖，大家要小心



双儿变成了梦境魔怪


韦春花的旋转绝技：老妈的怒吼


瘦头陀，看你往哪里跑！


胖头陀吃东西去了，大家狠狠地打！

伍里的火枪手与隐者妹妹。

机智！丹药房大战“海乌龟”

连续经历了几个相对轻松地关卡，有难度的挑战终于来了。海大富的丹药房中，韦小宝被逼到了绝路，需要我们的帮助。

“药师，你跟着韦小宝，保证他的血量。”剑客吩咐道，“猛将和我去开机关，海大富攻击力超强，近身作战我们吃亏；所以，一会儿记得让远攻队友们对付强弩之末的‘海乌龟’。其他远攻职业注意，你们跟着韦小宝往里跑，一路上有各种草药怪物，击杀它们后，会得到不同状态。红色草药加攻击、蓝色草药加速度、黄色草药加体力，还有两种毒药，服用后会晕眩与掉血，药师记得给掉血的队友治疗。另外，一路上还有些问号怪，会随机给予你们某种状态。大家都为自己增加一些状态吧，不要贪多，够用就行。”

正说着，海大富已经慢慢靠近剑客与猛将了。“猛将兄，快来两根柱子这里。我们一人守一根柱子。”剑客说道，“看见前面地上的光圈了吗？待‘海乌龟’踏入光圈里，我们就各自触摸身边的柱子，启动机关，损耗他的生命值。”事情很顺利，海大富遭受陷阱的攻击，失血不少。“好极了！”剑客高兴地喊道，“我们再去下一个机关，老法子！”海大富一路遭受陷阱攻击，当他到达药房最里边时，生命力已经很孱弱了。但他攻击依然强大，我们很难承受。好在远攻队友都遵照剑客的指示，采用“风筝”战术，奔跑着与海大富作战；海大富始终难以靠近。几番较量之后，海大富不甘心地倒下了。我终于人品爆发，得到了一件套装衣服；剑客与猛将也得到了乾坤袋。

决战！大胜洪安通

在重复经历了之前某些关卡后，我们终于在某一问号的地图中找到了幕后黑手——神龙教教主洪安通。原来是他施展神龙大法，将韦小宝的灵魂困在梦境中，令他无法清醒。我们赶到时，韦小宝的灵魂正“欲望大阵”吞噬着灵气，眼看就要魂飞魄散了。场景中有五根石柱，代表五个阵眼；只要击毁石柱，便可破解大阵。

见我们到来，操纵着阵法的洪安通加大了阵法威力，想要迅速除掉小宝的灵魂。“不能让洪安通阴谋得逞！”剑客急切地说道，“大家一人站根柱子，全力将其击毁。”

我们卯足了劲儿，将柱子一根根毁去。五根柱子被毁掉的一瞬间，小宝的威胁解除，洪安通也被阵法之力反噬，遭受重创。但洪安通毕竟是盖世高手，只见他气定神闲，两手一挥，四团悬浮的火焰从半空中缓缓下降。

剑客脸色一变，大声命令：“大家迅速远离这四团火焰，火焰落下之处，便是巨石砸落之地。这些巨石威力极强，中招者非死即伤。”听剑客说得如此严重，我们赶紧远离了火焰。不过猛将并未离开火焰很远。这时，洪安通施展出全场恐惧技能，我们都像无头苍蝇一样窜来窜去。可怜的猛将不幸窜入了落石范围，遭受重创。

我赶过去治疗猛将，却见洪安通召唤出数名随从，咬牙切齿地向我扑来。“这些小怪生存力很差，但攻击力极高，大家快保护药师，迅速将它们击杀。”剑客沉稳地指挥着。大家配合很给力，小怪们被击杀了，我也治好了猛将的伤。

“对！就这样战斗！”剑客兴奋地说道，“一定要注意离悬浮的火焰远点。另外，地上偶尔还会出现大范围冰冻陷阱，你们记得躲避，药师及时补血。胜利终将属于我们！”

终于，洪安通被我们击杀了。我们从洪安通身上搜出了武林中人梦寐以求的天赋秘笈。想到之前获得的宝物，还要大量的经验值，我们感叹道：“这一趟真没白来！”

尤其是对我而言，绝对是不虚此行。我不仅获得了套装，得到了天赋秘笈，还从洪安通那里夺得了价值极高的开店凭证。最重要的是，我终于能够实现我的誓言，与韦小宝把酒言欢了！


攻击大青蛙


战斗时要注意讨厌的小青蛙哦


利用机关攻击“海乌龟”


“海乌龟”就要死翘翘了！


被“欲望之阵”攻击的小宝

汇众教育
本期推荐校区
上海虹口游戏校区

命运掌握在自己手中
——记汇众教育上海虹口（游戏）校区李仲涛

有这样一段话：“命运就是上帝发给你的一手牌，而打牌的权力在自己。不在于得到一手好牌，关键是怎样打好坏牌。”每个人的一生都会经历很多事情，无论成功还是失败都会有所收获。

李仲涛出生于一个个体商户家庭，从小就很懂事。尽管家庭条件优越，但在日常生活中，他对自己的要求却很严格。高中毕业后，李仲涛顺利考入了上海的一所大学，经过四年的努力学习，他以优异的成绩从学校毕业。由于上海是一座国际型大都市，人才济济、竞争压力大，因此就业形势也显得异常严峻；再加上学校课程设置与市场需求完全脱节、专业性不强等诸多原因，李仲涛始终未能找到满意的工作，原有的自信逐渐消失殆尽，只剩下对未来的迷茫与感叹。

正在李仲涛不知何去何从之际，报纸上的一则招生广告吸引了他的注意，名企的定向委培班和成功学子的高薪就业案例，李仲涛仿佛在黑夜中找到了指路的明灯。在与家人商量并征得同意后，09年的秋天他毅然来到汇众教育上海虹口（游戏）校区开始了新的求学之路。

实地参观考察汇众教育上海虹口（游戏）校区的教学环境之后，浓厚的学习氛围、科学的课程设置、优良的就业服务这一切都让他的感觉非常好，李仲涛认定了汇众教育是他命运的转折点。在听过咨询老师的介绍后，李仲涛对中国的游戏行业有了一个大概的了解，知道了游戏美术设计行业目前的从业人员学历普遍偏低，大多未经过系统化培训，没有相关理论知识的支撑，所以在工作中难免会遇到各种问题。而自己有着大学学历，计算机应用系的专业知识，这正是与其他人相比自己的优势所在，兼之李仲涛又非常喜欢人物设计，所以他最终选定游戏美术设计专业进行学习。

“我学习在一个和睦的班级，所有同学相处融洽、团结互助；我学习在一个竞争的班级，班中的每个人都有不服输的劲头，你追我赶，苦苦磨练，技术水平突飞猛进。”李仲涛对记者说，“上海虹口（游戏）校区为我们提供了良好的教学环境、优秀负责的老师、系统的课程培训体系、完善的就业流程，作为一名学生，我所需要做的就是好好学习，不辜负老师家长对我的期盼。”

数月的学习生活让李仲涛感觉到充实而又快乐，经过专业老师的细心讲解和专业知识的不断充实，弥补了原来的动手能力差和专业技能薄弱的缺陷。毕业时间转眼即至，在校就业办的推荐下，李仲涛成为了一家大型企业的网站美工。

日前，李仲涛和他的父亲，为汇众教育上海虹口（游戏）校区送来锦旗，上书“树人育才登云峰，细镌精琢成琪琚”以感谢校区对他的培育之恩。最后李仲涛送给学弟学妹们一句话“一切掌握在自己手中，相信自己，只要努力付出，成功必将属于汇众教育的每一位学子！”

命运掌握在自己手中，如果我们一时无法改变环境，但我们可以改变自己的心态，只要我们不断努力充实自己、提高自己、超越自己，厚积薄发，终会有破土而出的一天。李仲涛是幸运的，正是由于他自己的选择改变了命运。

学生作品展示



汇众教育
本期推荐校区
青岛动漫游戏校区

用行动实现人生理想
——记汇众教育青岛（动漫游戏）校区学员高健

青岛（动漫游戏）校区成立于2006年，是汇众教育集团在青岛设立的惟一一家直营校区，旨在培养本土游戏设计与开发人才，为广大游戏企业输送兼具专业技能和实战经验的业界精英。主要面向山东半岛，学员包括威海、日照、烟台、潍坊、临沂、山西、内蒙古以及东北三省，许多动漫游戏爱好者慕名而来，在山东培训市场有着极好的口碑及品牌影响力。

学院于2009年5月8日入驻青岛国际动漫游戏产业园，该产业基地由青岛市政府重金投资兴建，旨在发展青岛动漫游戏产业，利用毗邻日韩的地理优势和人才汇集的人文环境，意欲后来者居上。校内设有多媒体教室、理论课教室、机房、画室、网络中心，各项教学设施和整体教学环境均处于国内领先水平，并与园区内上百家大中型游戏动漫企业为邻，为学员掌握当前最先进的游戏开发实战经验和技术创造了良好的条件。





优秀学员案例

姓名：高健
主攻专业：游戏美术设计
就业公司：蓝狐动漫
就职岗位：二维美工

人的一生有很多机会，而机会到来时总是充满了戏剧性，从最初让你看到成功的曙光到关键时刻出现意想不到的困难，使你丧失追求的信心，所以，听到幸运来敲门的人总是能坚持到最后并付诸行动的人。从普普通通的车间工人成长为优秀的游戏美术设计师的高健就是这样一位用行动迎来幸运的人。

高中毕业后的高健，经过家人介绍来到一家工厂当车间工人。一年的埋头苦干，高健终于迎来了一次机会，办公室要从车间挑选行政人员，满心以为自己干的时间久应该会被选上，没想到最终却被泼了盆冷水，那些进厂时间不久的人都先先后后调岗到办公室了，他却依然在车间从事体力劳动，一打听才知道，那些被选进办公室的人只是在学历上比他高了一些。

苦思良久，高健觉得在车间当工人远不是自己的梦想。利用休息的时间，他报读了工厂附近一个小的电脑培训班，利用下班和周休时间去学习。但学习一段时间后，高健发现老师教授的知识不但不够系统、全面，而且大多是以书本知识为主，一点儿实际操作的课程都没有。在和父母沟通后，高健决定辞掉车间的工作，去报读一所正规院校，系统的学习知识，提高技能。在实地参观过几家培训机构后，高健最终选择了师资雄厚、教学正规的汇众教育青岛（动漫游戏）校区进行学习。

青岛（动漫游戏）校区优美的校园环境，先进的教学设备以及优良的师资队伍，都令高健十分满意。同班的学员们都是从零开始学起的，课堂上老师们兢兢业业的教授知识，理论和实践两方面齐抓并进，使高健不仅仅学习到书本上的东西，动手实操能力也有很大的提高。由于之前有一些电脑基础，他学起来相当轻松，平时在班级乐于助人的他，会经常帮助同学解决难题。班上的学习氛围非常浓厚，上课老师认真讲解，下课同学们互相讨论、交流，同学们个个青春洋溢，朝气蓬勃，给人以自信和希望。

转眼一年的时间就要过去了，高健凭借优秀的项目作品和高超的职业技能被蓝狐动漫公司录取，担任二维美工的工作。

现在的高健很开心也很满足，当回忆起在汇众教育青岛（动漫游戏）校区的学习时光时，他感叹道："我会永远记住在汇众教育学习的快乐时光，而今我正用汇众教育所授予的知识与技能从事我喜欢的工作，实现着人生的梦想与自身价值。"高健是幸运的，他的幸运是他用自己的行动来实现了当初的人生梦想，获得了理想的工作。

汇众教育
本期推荐校区
西安动漫游戏校区

逆风的方向更适合飞翔
——记汇众教育西安（动漫游戏）校区梁峰

在每个人的生活中，工作都是不可或缺的重要元素之一。但在劳累忙碌之余，我们更应该回首过往岁月，为自己的人生定下长远奋斗目标。大学生梁峰对毕业后谋到的第一份差事并不满意，但他没有放弃自己的追求，在家人的支持下通过参加职业培训，一年之后他终于踏上“游戏程序员”的人生征程，命运发生根本性改变。以下就是他的故事——

优秀学员案例

姓名：梁峰
学历：大专
主攻课程：手机游戏程序开发
就业公司：西安大拇指工作室
就职岗位：程序员

“很抱歉，你的资历不适合这个职位……”我无奈地笑笑，已经记不清这是第几次听到冰冷的拒绝了。非著名大学、缺乏工作经验、没有技术认证，这三条从我的简历上提炼出来，面试官就没有兴趣再往下看了。临近毕业的时候，我只好到一家小公司做业务员，工资倒是勉强能够维持生计，可痛苦的是根本看不到人生的希望。

“你去学点本事吧，有机会就换个工作。”看到我成日郁郁寡欢、日渐消瘦，老爸吃饭时突然这样对我说。那一刻，我羞愧得抬不起头来，4年的学费已经让这本不富裕的家庭捉襟见肘，没想到毕业了不但不能回报父母，还要伸手跟父母要……游戏行业发展迅速、加上我对游戏很感兴趣，我暗下狠心，这次一定要努力！几经对比，我选择了汇众教育西安（动漫游戏）校区继续我的学习生涯。

时间的烟云不断地向着夕阳挥去，在西安（动漫游戏）校区我度过了近一年的时光。时间是种奇妙的东西，有时如点滴似的缓缓流淌，有时又风驰电掣般急速流走，所以我尽可能抓住一切的时间来学习。在西安（动漫游戏）校区的这段日子，我如饥似渴的汲取新知，连每天做梦都是快乐的。学习自己热爱的专业，身体仿佛充满无穷的力量，让我可以坚持不懈的学习、学习、再学习。

汇众教育西安（动漫游戏）校区的人文气息异常浓厚，老师对工作积极热诚，对学员热情关怀。与此同时，在西安（动漫游戏）校区我也结识了一群来自五湖四海的朋友，在同一个目标下，友谊的幼芽破土而出，成为我生命中一道美丽的风景线。

在游戏程序开发学习中，勤加练习至关重要，最好上课时可以一边听一边将重点、难点、疑点一一标注，长此以往不仅可以对自身学习进程、知识掌握进度有一个明晰的了解，还可温故而知新，何乐而不为呢？特别值得注意的是做毕业设计时一定要耐心、认真，遇到不会的难题赶快请教老师，因为毕业设计作品的好坏直接关系到用人公司对你的第一印象。截至目前，我已经在西安大拇指工作一段时间了，这里的工作环境很好，同事相处融洽，每当工作中遇到拦路虎时，大家都会相互切磋，直至疑难问题被彻底攻破。在这样良性的环境中学习、工作，我感觉天天都在进步，每天都在向既定目标步步靠近。

最后，我想说：“我永远不会忘记助我走向成功的汇众教育西安（动漫游戏）校区，我会用学校教给我的东西去回报社会，我会将我的求学经历告诉给那些还在为职业规划感到迷茫的朋友们，让更多的人认识汇众教育。在此，也希望汇众教育可以带更多的人走出迷茫，走出困扰，迎接人生的下一个辉煌。”

“被火烧过才能出现凤凰，逆风的方向更适合飞翔，我不怕千万人阻挡，只怕自己投降。”逆境是对人身心的冲刷与洗礼，就像不曾经历过苦痛无法尝到幸福的甜蜜，未在逆境中抗争过的人也很难获得真正的成功。

学生作品展示











汇众教育
本期推荐校区
北京基地

做一个平凡却不平庸的人
——记汇众教育优秀学员支伟

平凡不是错误，我们所有的人都是平凡的，但那不是你一生平庸的理由，也不是你没有出类拔萃的根据。平庸的理由可以有千万条，而杰出的原因则只需要一点，那就是不甘平庸。

优秀学员案例

姓名：支伟
籍贯：山西大同
主攻专业：游戏美术设计
就职公司：北京虹贯工作室
担任职位：游戏美术设计师













懵懵懂懂大学四年，平凡的我迈入了“社会”这个既陌生又熟悉的环境。一时间，我发现自己四年所学与实际工作很难找到契合点，困扰、恐惧慢慢侵蚀，一度陷入茫然。回想大学里由于贪玩四年时光匆匆流走，很少学到能在社会上立足的本领，平凡的我不甘愿这样平庸下去，一定要走出自己的路。在万分苦恼之际我与汇众教育北京基地偶然相识，就这样怀揣着对CG创作的无限向往以及未来生活的美好憧憬来到汇众教育再次开始了我的学习生涯。

在北京基地学习的日子里，我学习到如何制作精美的CG、如何将人物的动作活灵活现的表现出来……虽然在大学里也一直玩游戏，不过还是生平头一回接触到游戏美术设计，因此学习情绪异常高涨。过去，总是在蹉跎岁月，希望时间快些流淌；现在，则如海绵一样忘我汲取，每次在已知领域游刃有余后还不断探索新知，向未知国度发起一次又一次冲锋！在汇众教育，我倍加体会到时间的珍贵，学习机会的难得！

与此同时，在汇众教育学习期间，我也从日常学习及对别人的观察中总结出了三点经验：

首先，是情绪。有句话讲的好，“情绪分两种，积极的情绪和消极的情绪。积极的情绪像太阳，照到哪里哪里亮；消极的情绪像月亮，初一十五不一样”。也就是说，如果你有一个积极的学习情绪，那你不管到哪儿都会营造一种良好的学习氛围，通过你积极的带动，你周围的每一个人在学习的时候也都会非常带劲儿，在这样的学习氛围里学习，也许永远都不会觉得累。

其次，是态度。态度能决定命运，也就能决定我们的一切，如果你没有正确的学习态度，那我们想要通过学习来实现的一切都只是“传说”，包括我们的梦想和未来，所以，持有一个正确的态度，是我们改变命运和创造未来的必要条件。

再次，是集体的力量。学习是一个交流的过程，如果你认为只要自己闷头大干就能成功的话，那你就彻头彻尾的错了。一个人的思维方式是很有限的，但是集体的思维方式是无限的，有句话是这样说的：“一个人只能得出一个想法，但两个人就可能有三个想法”。那如果是一个集体呢，也许会有成千上万的想法，所以一个集体里的每一个人要是都能相互交流起来，那我们在学习当中遇到的问题也许就不会再是问题。

有人曾说过在世界上有一种人最可怜，因为他没有理想，没有奋斗的目标，我想在每个人的心里都会有理想，没有理想的人就如无源之水，无本之木。很高兴在汇众教育里结识了一群有共同理想共同目标的伙伴们，我想只要我们坚信今天够努力，明天一定会光彩，如果明天的失败是由今天不努力造成的话，我们都不会为这一共同目标走到一起。在此，非常感谢汇众教育给我提供了这样宝贵的学习平台，我会在这条道路上不断的完善、提升自己。

现在作为北京虹贯工作室的一名建模美工，我有很多问题要去考虑，很多责任要去承担，但因为有在汇众教育北京基地学习的扎实基础，工作中遇到的问题都能迎刃而解。我热爱游戏美术设计这份工作，对自己从事的工作充满自信和执着，我要在新的环境中更加努力的工作，不断学习完善不足，我相信今后一定会成为一名优秀的游戏美术设计师。

平凡是生命常态。牛顿毕竟是几个世纪才有一个。平凡并不可耻，但人不能平庸。机遇对每个人都是平等的，看你是否去寻找，在平凡的事情中做出不平凡的成绩来。一切不平凡的业绩都出于平凡，把每件平凡的事情都做得很好，就是不平凡。

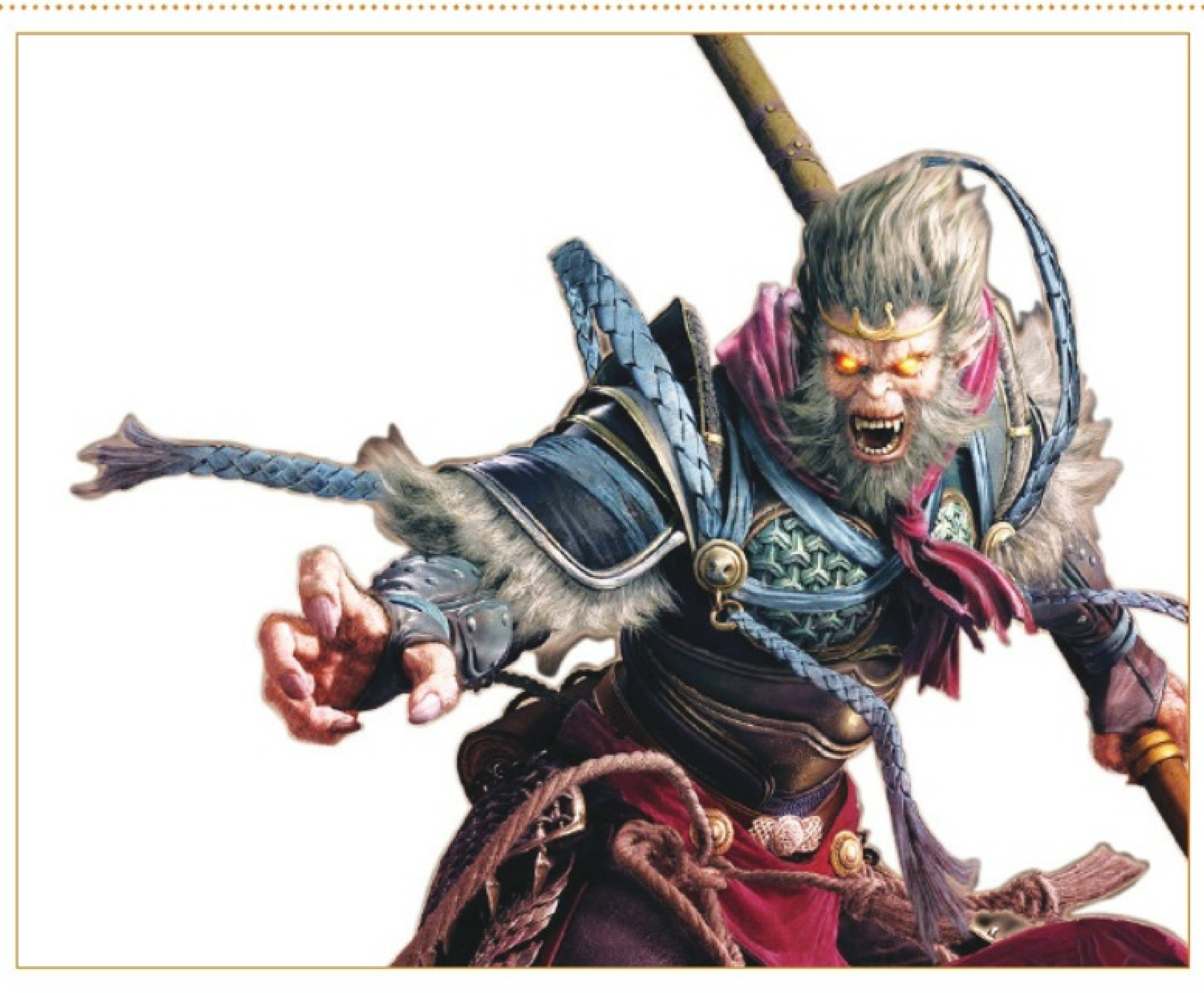
斗战神

●制作：腾讯游戏 ●运营：腾讯游戏
●游戏类型：大型多人在线角色扮演 ●游戏状态：尚未测试
●官方网站：http://dzs.qq.com/

■上海 小樱

腾讯用心力作，管中窥豹《斗战神》

在刚刚结束的2010年腾讯游戏嘉年华中，一款叫做《斗战神》的自研重磅大作横空出世，当腾讯游戏总裁任宇昕宣布这款产品中文名称的时候，很多腾讯员工与在场数千名玩家一样感到新奇。



在嘉年华上，《斗战神》就像是吸收了天地日月精华的石猴那样，从包裹着的顽石中迸发出来。火热的题材，精美的画面，良好的手感，富有创意的宣传方式，无不让业界内外感到惊讶，游戏发布第一天，嘉年华场馆内排队体验人数创下试玩之最，随即网络上也处处充斥着《斗战神》游戏试玩的视频、照片，有人惊呼：这款综合素质如此之高的西游题材网游，真的是国人原创的吗？更有不少业内代表认为：国内游戏公司的自研水平已经开始进入突飞猛进的阶段。

什么是《斗战神》？

尽管《斗战神》很容易联想到〝斗战胜佛〞，进而联想到孙悟空，但该游戏的背景却远远超越了西游故事。师徒四众的取经故事，在斗战神的世界里更像一个传说，激励着新的少年英雄们追寻理想，迎接新的挑战。〝严格的说，我们是以向往自由的精神为主题，架构出的全新的东方泛神话体系和世界观的大型网络游戏。〞

在官方的解释中，斗战神，是〝斗、战、胜〞的谐音，也是〝斗战之神〞的简称。而斗战胜，则是我们对颠覆以西游为代表的东方神话价值观，重新以西游经典传说为出发点，以成人角度诠释解读出的精神核心。

玩家在游戏中，将扮演在后西游神话时代乱世中的不同种族的少年英雄，生在乱世，却不甘沉沦，出于各种不同的目的，有人为了洗脱种族的耻辱，有的受到当年唐僧师徒西游之行的壮举感召，有的只是为了出人头地或者解救苍生，和千千万万同时代的年轻人一样，踏上追寻西游英雄历程，追求真正的救世真经的漫漫征途。在这个过程中，更多志同道合的少年开始结伴前行，互相依靠，凭借坚定的信念和友情的力量来不断成长前进。

玩家一路追寻着当年英雄们成长战斗的足迹，也逐渐理解了当年他们的境遇和悲愤，如何以一己之力却要挑战妖魔鬼怪，漫天神佛，最后玩家感觉自己就站在悟空身边一起并肩作战，去对抗这个残酷的世界的不公，去对抗这个世界已经固有亿万年的规则和权威。不同的是，玩家身边多了更多能支持自己的朋友，有友情，一切无惧。

《斗战神》亮点不断

从已经公布的信息中我们已经了解到这是一款3D锁定视角的MMORPG，在游戏发布的影像以及腾讯游戏嘉年华上的试玩中，可以看到一些关卡的体验模式，在游戏中，玩家需要操作角色与队友一起在关卡中奋勇杀敌，完成冒险，那么这款作品究竟哪里非同一般？

1，西游？

看到上面的主题释义后，你可能会问〝怎么又是西游？〞，不过《斗战神》所诠释的西游世界绝对不一样。

我们已经领略到了在西方指环王体系下的一系列奇幻作品，但却很少看到自己身边一直都不泛深邃并富有深层文化内涵的东方神话题材。眼下以西游为题材改编的游戏不在少数，甚至可以称之为泛滥，然而其中大多数偏向〝童话〞，西游这个传统东方神话的集大成之作，所包含的内容不仅仅只是童话，我们更应该在经典的故事下理解其深刻的意义。在〝追求自由、反抗权威〞的主题下，《斗战神》项目组所理解的西游，更加的成人化与真实，值得一提的







是，本作的英文名称叫“ASURA”，翻译过来是我们所熟悉的“阿修罗”，在梵语中是反抗天神的代表。

2，英雄？

首先引用游戏中的一句宣传标语：你听过英雄，却从未扮演过。你是否已经厌倦了千篇一律的俊男美女？虽然你可以定义自己在游戏中的代言人肤色、发型，但你是否遗憾自己扮演的不是一位英雄？

《斗战神》提供了类似单机游戏的角色扮演模式，玩家可以体验到西游世界中的风格各异的英雄角色，用最直接的代入感来完成一系列史诗级的故事。目前已经公布了三位角色，他们分别是灵猴、牛魔、罗刹，在嘉年华的《斗战神》宣讲会中，小编了解到了制作组的创作思路：从世界观当中去吸取能量。比如灵猴，灵猴的祖先是孙悟空，制作组用一种有一点诗意的描述去接近这个游戏的感觉，首先构建的是灵猴这个种族或者是英雄的故事：“他像幻影般在敌人间穿行，力量和速度同样神奇，直到死亡，他的敌人们才幡然醒悟，那永远看不见的恶魔，并不仅是幻象。”（摘自官网的角色故事）同样地，其他两位角色也都有着如此吸引人的感性描述，并有着以此为基础的感性设计。

在《斗战神》的职业规划中，我们并没有看到传统的“战法牧”设置，制作小组坚持“体验差异化是职业存在的唯一理由”，玩家的性格是直接体验在所操作的角色上的。在嘉年华上的试玩版中，小编连排了三次队，终于将三个职业分别体验了一回，可以感受得到每一个职业的玩法都存在较大差异性，灵巧又不失力量感的灵猴、威猛霸气的牛魔、诡异刁钻的罗刹……而且玩家自己的性格越接近哪一类，这种代入感就越强（这其中小编最喜欢的是粗狂的牛魔，巨大的破坏力和魁梧的身躯让我每次都冲在队伍最前面，非常带劲！）。

通过小编与制作组的沟通了解到，其后还会有更多的英雄从《斗战神》中跃出，让我们拭目以待。

3，关卡？

虽然在腾讯游戏嘉年华中我们只试玩到了一个关卡，怪物的动作表现、打击感、环境特效、背景音乐，这些优秀的素质让我们体验到了极致的战斗乐趣。在宣讲会上，主策划介绍了一个叫做“关卡矩阵”的新概念，让玩家在副本中会有连续过关的感觉。当我们击败了昆仑山的Boss陆吾后，伴随着一段过场动画，我们所站的平台飞了起来，便能由此到达天界（当然，需要经历一场恶战），如此层层推进的战斗更是将玩家的情绪不断推向高潮。

而在官方公布的实际游戏影像中，我们还看到了诸如幽冥地府、五庄观、白骨洞、黄风岭等风格各异的关卡，其中的路线、机关、敌人设计、甚至是Boss战中的QTE等元素无不令人咂舌，可以看到在《斗战神》的副本中并不仅仅是不停地杀怪，望着那一个个伤害数值的跳动，在这里我们会得到更多乐趣，期待着我们能够早日体验到更多的出色关卡！

从公布的信息中我们了解到了这款腾讯的用心之作，但相信目前的这些并不是它的全貌，就以《斗战神》主策划在宣讲会中的一句话做结语：我们希望我们一直是用最笨的方法做游戏，我们不投机取巧，我们在一点一滴地做游戏性，我们不甘心我们的朋友，我们的长辈，都在玩那些不是你内心最认同的那一份民族认同感的东西，也许这不是成功的东西，但是我们愿意迈出第一步。P



绿色征途

●制作：巨人网络 ●运营：巨人网络
●游戏类型：大型多人在线角色扮演 ●游戏状态：正式运营
●官方网站：http://ls.ztgame.com/

玩转《绿色征途》天气系统

■上海 小樱

2010年已近年底，为了辞旧迎新，让绿色玩家在新的一年，享受更多元的游戏精彩，史上最强大的岁末新版已经强势登场一月有余，让众多玩家穿越回风云变幻，百家争斗的战国时代！让所有玩家身临其境的体验到运筹帷幄，决胜千里，弹指间樯橹灰飞烟灭的刺激感觉。


天青色等烟雨，而我在等你！


绿色征途，刺激战争！

天气系统，让你如神附体！

古代打仗非常讲究天时、地利、人和。历史上也有着许多和天气密切相关的著名战役。被雨左右的昆阳之战，被风左右的赤壁之战，被雾左右的白登之围……天气因素也最让人无法捉摸和把握。它的无穷变幻也会很大程度上决定战争的成败，会打乱原本安排好的一切部署，甚至上演反转颠覆。


神奇的天气效果！

《绿色征途》也首次将“天气”的新颖创意融入游戏中，使得绿色里的战争更加的扑朔迷离，PK更加悬念重生。天气系统分为风、火、雷、电、雨五种天气模式与每个玩家的装备的灵魂锁链相结合，产生不同的“气象武器”特效。

当玩家身上的风火电雷雨的灵魂装备与此刻的天气相对应，那些与天气相对应的装备此时将被激活，获得天气系统的增益状态，大量增加攻防血。天气系统无疑将是非人民币玩家的最大福音，有了天气系统，打赢对手，扭转乾坤，不再是难事。让变幻莫测天气助你神威，拉近强弱的距离，让弱者也能绝处逢生，使战斗更有可看性。以前打不过的对手，可能在天气的帮忙下，让你如神附体威猛异常，打得对手落荒而逃。


天气效果影响战斗！

而在国战等大型战役中，官员也需要将天气因素考虑进来，各国的战争，也将变得更加宏伟壮观，结局难测。各国在被天气影响的环境中，顶着雨、风、雷、电拿出更强的斗志全力以赴，才能克制天气对敌手的增益影响，这样也让原本就有趣的国战更加丰富精彩。各国王城、凤凰城、西郊、南郊、边城、千江镇以及中立区七张地图中每天随机上演着变幻无穷的天气，除了让你享受PK的新乐趣外，也丰富了绿色征途的各个主要场景，让每个玩家，在不同地图，更加贴切感受到绚丽逼真的气象特效，带给人视觉上的惊艳。


装备与天气系统的互动！

诸子百家，助你以弱胜强！

古代左右战争的输赢胜负，除了刀戈兵戎的勇猛肉搏外，谋略也十分重要。诸子百家，各种学术流派的出现，也让战争可以运筹帷幄之中，决胜千里之外。《绿色征途》的岁末更新，除了有对PK重大影响的天气系统外，诸子百家系统也将震撼登场，与天气系统相结合，全面影响《绿色征途》的战争。


运筹帷幄，决胜千里之外

历史上有《兵子兵法》、《吴子兵法》、《六韬》、《三略》等各流派的绝世谋略兵法，诸子百家系统也推出“诸子百家”技能书，得到此书，将可以修炼五行技能，五行技能在天气的影响下，将被相应激活，发挥强大的功能。使用与当前天气相同的五行技能，将为自身增加一定的增益效果。例如：在“雨”气象下，“雨属性”的技能，将有一定增益效果，而与雨属性相克的“火属性”技能则会降低效果。


诸子百家技能

如果说变化多端的天气系统，我们有时候也无法完全掌控。但诸子百家的五行技能，对于每个玩家，却可以掌握自如。玩家可以通过不断学习“诸子百家”技能，合理利用各种不同的天气，最终击败强大的对手。

不难看出，此次岁末新版《绿色征途》开拓了新的玩法，除了有更炫目的玄光圣兽坐骑外。五行技能、装备与天气系统的相辅相成，将重新革新绿色PK模式，让绿色征途的战争更加变幻莫测，引人入胜。也为非人民币玩家的未来，开创了一片更加辽阔的天空！P

九阴真经

●制作：游戏蜗牛 ●运营：游戏蜗牛
●游戏类型：大型多人在线角色扮演 ●游戏状态：尚未测试
●官方网站：http://9yin.woniu.com/

■上海 小樱

《九阴真经》Flexi引擎亮相

历经10年的积累与沉淀，国产网游的研发能力愈发强劲，技术也日益成熟，甚至很多过去只存在于理论层面的技术设想也正在被实现。作为游戏蜗牛的首款武侠巨制《九阴真经》也运用了许多创新的技术，全新的3D物理引擎的投入使用便是体现其研发能力的最好证明。



蜗牛，为实现其大大的梦想，缔造神奇的虚拟世界，在国产网游10年发展的道路上一直以自主研发和坚持创新为原动力，致力于国产精品网游的开发。《航海世纪》打开了中国游戏通往世界的大门，《英雄之城》从Webgame的大军中开辟出一条血路。而在如今MMORPG群雄乱舞的当下，蜗牛带着其多年自主研发的Flexi引擎与《九阴真经》，正开启“真武侠觉醒”之梦。

关注过《九阴真经》的朋友可能都会惊叹该游戏唯美细腻的画面，而从其多部游戏视频中，我们更可以发现一些高难度的游戏设计以及创新游戏玩法的实现。这一切，在很大程度上，要基于蜗牛最新研发的全新3D引擎——Flexi。

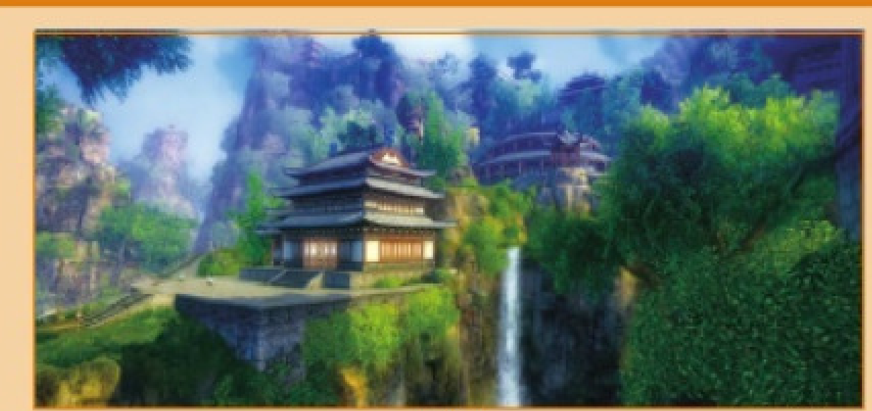
据介绍，早在国产网游最初兴起的2000年，游戏蜗牛就启动了引擎的自主研发工作，并在四年的时间里成功开发出不亚于国际主流3D游戏引擎的“航海者”，并且凭借此款引擎打造的蜗牛首款3D网游《航海世纪》，一举创造了国产网游返销韩国的记录。也正是“航海者”引擎的不俗表现，奠定了以后包括《机甲世纪》、《舞街区》等在内蜗牛多款游戏的出众品质。

就在“航海者”引擎带给民族游戏产业无限风光后，游戏蜗牛继续投入巨大的精力和人力，研发出了全新的Flexi引擎，并将此款引擎率先投入到真武侠网游作品《九阴真经》的研发之中。为此，不少业内人士指出，基于《航海世纪》在全球范围获得的巨大成功，游戏蜗牛在自主研发技术层面的实力已可领略一二，而全新研发的3D引擎Flexi的投入使用，也势必将为具有创新特色的《九阴真经》的市场前景锦上添花。下面就让我们先看看《九阴真经》使用的究竟是怎样一款引擎吧！

Flexi引擎是一套完全由蜗牛自主开发、为研发《九阴真经》而量身打造的全新3D游戏开发架构，该引擎包含游戏客户端、服务器、内容编辑工具，支持高端开发团队的基础项目建设。Flexi引擎的架构设计能够兼容多种需求，在研发的过程中也参考了大量的图形学论文，同时包含了很多蜗牛公司创新的设计，是一款实实在在的国产3D引擎。

凭借Flexi引擎在《九阴真经》中的运用，玩家可以非常清晰的感受到制作者们利用这款引擎勾勒出的唯美细腻的画面效果，此起彼伏的地形环境等。在人物建模的创建上也散发出独特的魅力。不仅如此，对于玩家相当在意的动作系统，通过Flexi引擎游戏也采用了灵活的动作混合语控制，能够更加真实地表现出武侠战斗大范围移动和动作交换，人物战斗过程也不再是纯粹的站桩式静态效果，真正带给玩家身临其境的游戏氛围。

从目前我们能够切身感受到的《九阴真经》游戏画面效果，已经被业界和玩家所认可，并且无一例外地彰显出Flexi引擎与国外引擎在画面效果方面的实现水平相媲美。而作为一套完全由蜗牛自主研发的全新3D引擎，Flexi引擎的架构设计满足了多种需求的强大兼容能力，也同时能够兼容玩家的低端机器配置，为《九阴真经》带给玩家自由畅爽的3D游戏体验提供了根本保障。那么我们相信，由Flexi引擎所打造的《九阴真经》必将带给画面唯美、性能强大的3D网游精品品质！

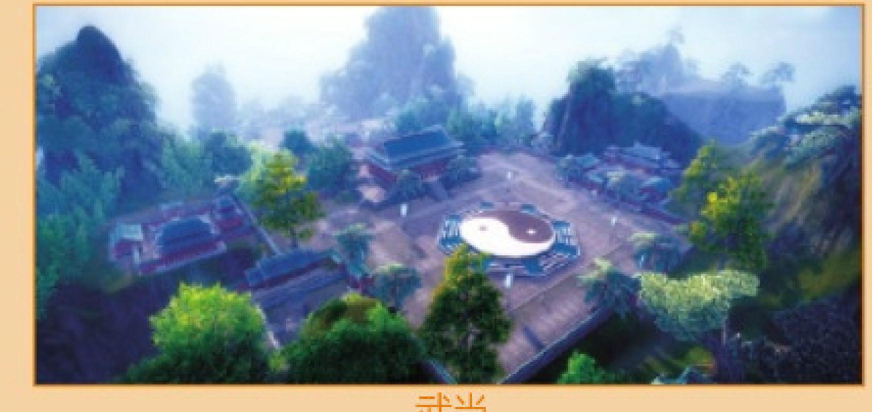

峨眉


丐帮


极乐谷


君子堂


千灯镇


武当

特别企划 深度游戏

魔界2

●制作：盛大金酷 ●运营：盛大金酷
●游戏类型：大型多人在线角色扮演 ●游戏状态：公测
●官方网站：http://m2.sdo.com/

■上海 小樱

《魔界2》“跨服之争”正式开启

2010年12月14日，《魔界2》新版本“跨服之争”正式开启，这使《魔界2》的众多玩家开始了黑暗的狂欢。“跨服之争”将热爱PK玩家的积极性调动起来，引领全民走进PK的时代。

新版本的到来引领了全新的活动格局，他们有些让升级更有效率，有些让PK更具有观赏性和实用性，还有些则开启了新的玩法，就是随着服务器的进程而每周不断更新的活动任务，这使得玩家在做任务的时候不再枯燥，有着前因与后果的衔接，让每个参与活动，前来做任务的玩家都仿佛置身于电影式的剧情中。



“步步为赢”——升级必做任务，每日海量经验拿不停！

其实这是一个考验玩家智力与分析力的活动，玩起来的感觉像是在破解“珍珑棋局”般有成就。

活动奖励：给予玩家大量修炼经验

进入NPC：精灵城NPC 精灵长老佛林特

游戏地图：步步为赢

开始NPC：棋局虚化者

游戏等级：40级以上

活动介绍：当玩家进入棋盘地图后，会在9×9的地图上随机刷满黑白颜色的棋子。其中，黑子与白子各占50%。当玩家消除黑子或白子的时候，将会获得一定的积分，但玩家只能改变自己周围8个棋子中，其中一个的颜色。而当玩家改变了那个棋子的颜色之后，玩家就向改变颜色棋子的方向移动一格，站到改变颜色的棋子的格子里（如果变色的棋子已经消失，那么玩家可以选择向上、下、左、右任何一个方向移动，直到遇到第一个棋子；或者直接在无棋子的位置消除周围的棋子）。



其实这是一个《魔界2》版的“珍珑棋局”

“角斗大赛”——单打独斗，热血PK，竞技的王者

做完了考验智力的“珍珑棋局”，接下来就是热血PK的角斗场。同这个名称一样，这是一个生死存亡的残酷PK斗场。要想进入角斗场，除了需要一定的实力还需要不错的运气。

参赛要求：所有玩家

报名时间：周日

比赛时间：每周一到周五晚19：45～20：00

报名地点：精灵城“角斗场试炼官”

报名规则：

1.比赛共分5个赛区，分别是：魔斗士竞技场、圣斗士竞技场、海斗士竞技场、冥斗士竞技场和神斗士竞技场。

2.每周日报名，等级排名在所有参赛人数前32位的才能参赛，周一就能查询是否具有参赛资格。

3.每周一到周五晚19：45～20：00为比赛时间。

4.同一个玩家可以循环报名参赛。

5.但是注意，获得周冠军以后，记得及时领取奖励，否则下周比赛开始以后，所有信息会被清掉。

6.每周的冠军也就是拥有"魔斗士"圣斗士""海斗士""冥斗士"的玩家可以在第五周的比赛中争夺神斗士头衔。

比赛安排：

第一周举办魔斗士竞技场比赛

第二周举办圣斗士竞技场比赛

第三周举办海斗士竞技场比赛

第四周举办冥斗士竞技场比赛

第五周举办神斗士竞技场比赛

比赛规则：

1.系统自动选取最多32名报名选手随机安排对战，每周一上午会在NPC处公布具体比赛安排。

2.在比赛开始前，选手可通过NPC传送进入赛场，仅在19：45～20：00的战斗才有效。到时间未能参赛的选手视为失败。

3.比赛分准备区与竞技区，除当前比赛选手外，其他玩家均无法攻击他人。

4.准备区与竞技区无法互相走动，系统会按照比赛场次，将对战玩家传送进入中央竞技区。

5.比赛采取1vs1的PK形式。

胜负规则：

1.每场比赛时间为15分钟。

2.比赛时间内，若双方均未死亡，则系统判定当前血量

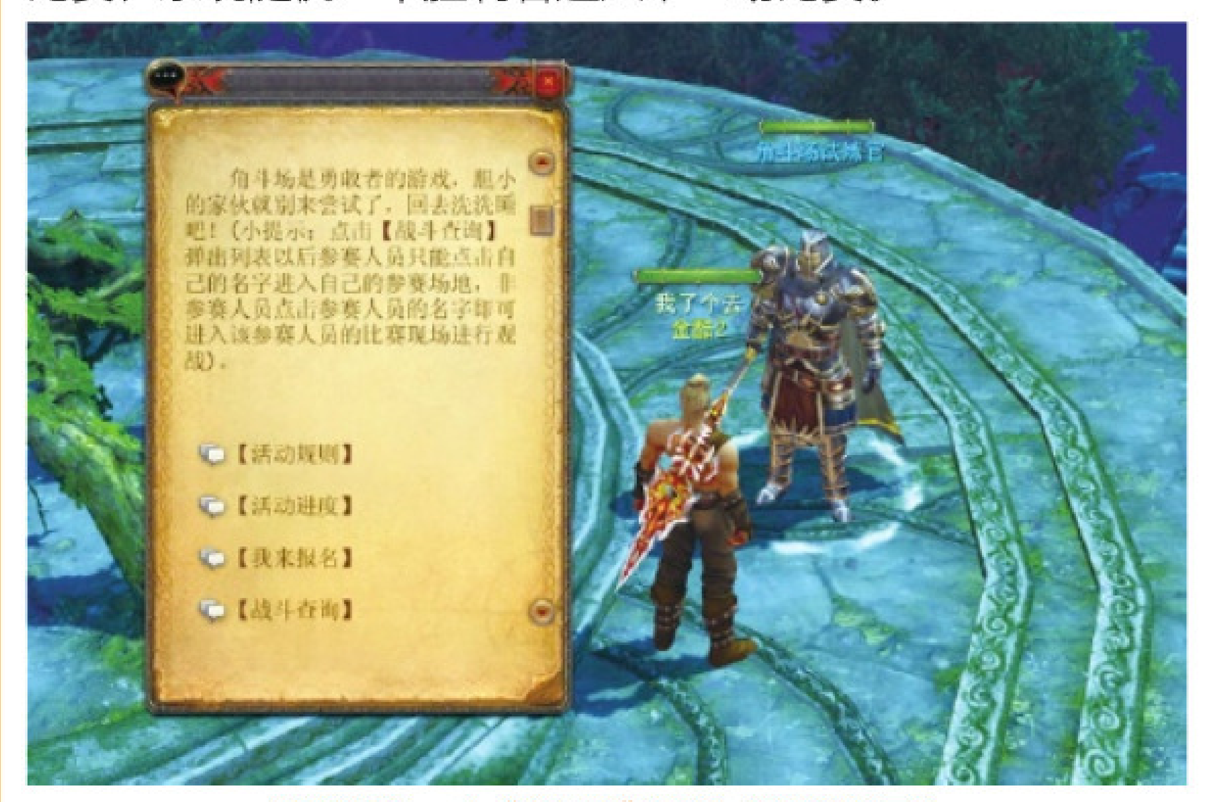
高的一方获胜。

3.比赛时间内，若一方死亡，则系统判定存活一方获胜。

4.比赛时间内，不允许离开中央竞技场，离开的一方系统判定失败。（中央竞技场足够各职业跑位及闪现需求）

5.比赛开始后，若有选手缺席，则系统默认为放弃比赛，判剩余选手胜利。

6.比赛开始后，若双方选手均缺席，则系统默认为放弃比赛，系统随机一个胜利者进入下一场比赛。



其实这是一个《魔界2》版的"珍珑棋局"

获胜奖励：

1.整场比赛第一名将获得该竞技场斗士称号及奖励。

2.神斗士竞技场，冠军可获得神斗士称号，并获得唯一奖励。

灵魂碎片之争序幕

除了考验智力的"珍珑棋局"，考验战斗力的"角斗大赛"外，更有考验耐力的"灵魂碎片之争序幕"的活动。在这个任务中，玩家将会担负寻找灵魂石板的使命，NPC每周发布任务的时间是在每周日晚，这方便了玩家多人快速地进行任务。但NPC所获得的情报是连贯的，因而每周你所能接到的任务抑是有因果关系的。这使得灵魂碎片之争序幕任务构成了剧情连贯，曲折生动，犹如一幕幕展开的电影。要想解开最后的秘密，只有依靠自己一步步去体验了。

活动等级：30级

活动时间：每周日晚7点到9点

活动NPC：主城NPC 连载传送师

活动背景：

为了尽快恢复在与六英雄激战后严重受损的身体，暗夜魔王决定寻找他在卓尔知识宝库中发现的蕴藏着无比巨大灵能的宝物——灵魂石板。现在，那块曾经完整的石板已经碎成了数片。 因此，暗夜魔王发出的搜索令，要求手下各个魔将务必尽早掠夺到灵魂石板碎片。

第一周

壮举——深夜营救之战



胜利的联军乘胜追击，在追击途中遇到不少索雷德设下的陷阱，造成很多的伤亡，执政官凯撒颁布命令去营救受伤的士兵，并且护送回城，减少联军的伤亡。

第二周

潜入——镇魂宝珠的秘密



近来僵尸洞内的邪气有突然扩大的迹象，根据联盟的侦查显示，驻扎在僵尸洞内的僵尸王正在研究一项新的灵媒道具，妄图召唤出更多的僵尸大军以实现其称霸大陆的野心。这件道具叫"镇魂宝珠"，此次玩家受邀伪装成敌人的样子，混入洞内将"镇魂宝珠"破坏掉。

第三周

突袭——死灵的逃亡



死灵族一直视人类联盟为眼中钉，欲除之而后快。十年前，死灵战将·索雷德带兵前来侵犯圣光城，幸而被城内英雄击败并封印在星月原野深处的某座洞窟内。时光飞逝，如今封印洞窟周边不断有死灵再次复苏，并且有扩大的迹象。圣光城高层怀疑可能是封印的作用减小了。事态紧急，如果死灵战将·索雷德再次复苏，那恐怕对于整个联盟来说都是个不小的威胁。

第四周

应急——防御设施建设



死灵战将被奇袭而来的联军击败，人数巨大的不死军团也随之崩溃，联军乘胜追击，意图彻底将这个魔头消灭，但是遗憾的是，受伤死灵战将很快便消失在了夜幕之中，再也寻获不到。在联军在执政官凯撒的率领下回返营地后，决定增加主城的防御设施，防止死灵的再次袭击，执政官凯撒的紧急公告，把主城的防御设施增加一倍。

第五周

侦破——寻找潜入侦察兵



死灵战将受伤潜逃后，派遣了剩余的侦察兵查探联军阵营的防御和兵力状况，在收到密保后 执政官发布抓获潜入的侦察兵的搜索令，破解死灵战将的侦查。

随着《魔界2》"跨服之争"的开启，游戏中的活动会慢慢增加，而有着连贯剧情的任务也会慢慢变多！一起踏上《魔界2》的征途吧，感受黑暗狂欢带来的惊喜，体验游戏带来的电影大片式历程，享受跨服PK带来的超感官刺激，让PK的热血为这个寒冬注入徐徐暖流，2011年，《魔界2》会因为我们的存在而变得更加激情四射。P

猛男山克Shank**类型**动作**制作**Klei Entertainment**发行**Electronic Arts**发售日**2010.10.26

猛男山克

粗犷画风下的人物动作残暴、表情夸张，他穿过斑驳的老墙、暖色的舞厅，犹如用经典美漫的线条去描绘一部老式黑帮电影。《猛男山克》的画面张力强过不少3D大作，这便是2D的暴力美学。

■陕西 Oracle

《猛男山克》是一款久违的清版动作游戏，它的内涵远非“清版”可以概括。

在对大作普遍审美疲劳的当前，风格独具的独立游戏卖相更加喜人。这种普遍有个好美工的2D游戏恐怕是唯一一种“因为事先期望低而获得意外惊喜”的游戏类型。别说它拥有所谓的“《战神》的编剧”你就胃口大开——当它是2D的，当它的容量只有几百个MB，人们通常会下意识地降低期望值。就好比《魔幻三杰》（Trine），它引以为豪的解谜要素去给《古墓丽影》提鞋都不够，但它是2D的，你还在那抱怨什么呢？

《猛男山克》浑身都是降级期望值的元素。由不谙动作的欧美开发组捉刀，期望值会降低一层。结果你发现，本作的打击感出人意料地优秀，尤其是游戏开始时的电锯，砍在敌人身上的停顿与粘滞模拟得惟妙惟肖。即使是冷兵器，如双刀、锁链拳套、武士刀等，也均有鲜明特色，冷热兵器配合更让人有种玩2D《鬼泣》+《战神》的感觉。此外，由不同武器延伸出来的投技，外加空中飞扑也算得上点睛之笔。

打斗之余还有QTE呢！根据“独立游戏低期望”定理，虽然市面上到处是滥用QTE的游戏，但出现在这样的小制作里，就华丽了呀！

如果只是做到这种程度，我们也只能说这游戏过得去，但它带给真正动作游戏爱好者的欢喜不止于此。这游戏的精华在于打法灵活，动作自由度高，这看起来容易做起来很难。以前欧美鬼畜基本上不明白好看的招式和好看的连续技间的联系，单把一招一式设计得华丽爆棚，就是连不到一起，或连起来发现不是那么一回事。

《猛男山克》居然有一套受身、目押、取消的系统，这已经接近格斗游戏了。你可以自由组合自己喜欢的连续技，比如重攻击浮空，轻攻击追打，双枪再度浮空造成一个循环；或一番追打后直接来一个投技造成大量伤害。取消的存在丰富了连续技，而敌人较难进入硬直的设定不仅“逼迫”你去考虑用何种方式来造成最大硬直，也加快了游戏节奏，战斗那是十分地激烈！

这还不算完，游戏竟然提供了一个完全独立于单人模式的双人流程。双人流程是全新的，新场景加双人组合技，连Boss都是针对双人模式特别设计的。能做到这一步，我只能感叹制作组的诚意，然后说：服了！







（左上图）为数不多的获取重型机枪的桥段，安排了大量敌人来烘托气氛
（左下图）双人模式就像是个新游戏，你还能有什么不满意呢？
（右图）根据“独立游戏低期望”定理，它还有蛮多惊喜等着你……

黑暗骑士Darksiders**类型**动作**制作**Vigil Games**发行**THQ**发售日**2010.9.23

黑暗骑士

表演派的新星

《黑暗骑士》并没有像日式ACT那样，遮遮掩掩直到多周目才露出全部精髓的冰山一角，而是在一周目就发挥了自己所有的能量。你可以说它压根没有多周目的实力，也可以说精彩的一周目就已经值回票价了。

■陕西 Oracle

一款动作部分乏善可陈的ACT该如何做好战斗？《黑暗骑士》给出了它的答案。

自从《战神》给欧美ACT提供了教科书般的范本之后，洋大人仿佛在黑暗中看见光明，纷纷前来趟动作游戏的水。他们原本都是些不擅长制作ACT的主儿，现在都知道用壮观的场景、血腥的招式、残忍的QTE来弥补动作系统的苍白（如《但丁的地狱》）。他们不是技巧派，不能像日本人那样弄出深度，于是纷纷追求表现力，俨然要成为表演派的代表。表演派所追求的理念往往需要高昂的成本，流程大大压缩不说，同现在一味追求电影化的FPS一样，只剩下重复战斗与脚本高潮，在耐玩度上始终可怜兮兮。

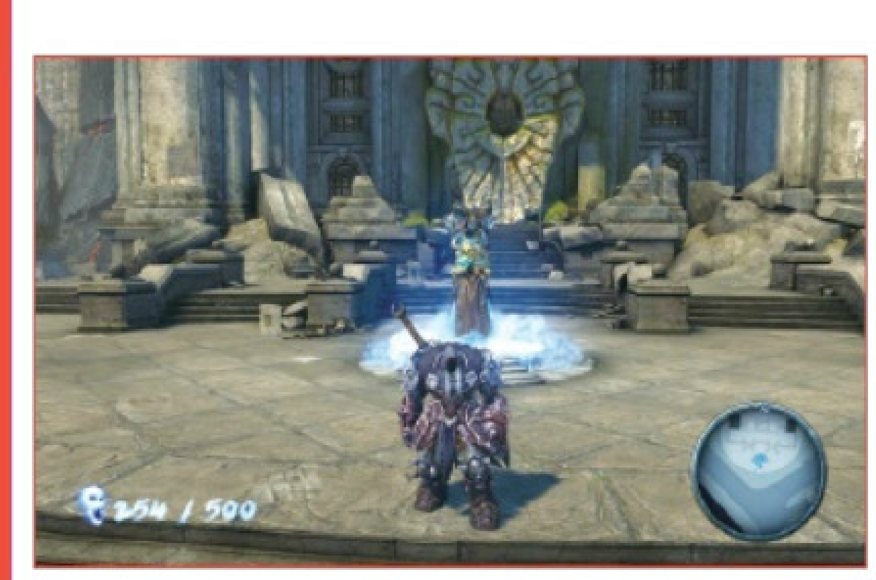
从基本特征来看，《黑暗骑士》属于表演派，但这匹“黑马”其实颇为另类：虽然招式技能多为鸡肋，手感马马虎虎，可它有15个小时以上的流程，还丝毫不会有审美疲劳。要知道，在表现力主导的ACT中，漫长的流程与审美疲劳如影随形。很多人将它的成功归功于解谜要素，说实话，本作的解谜部分独具匠心，但归根结底，战斗始终在游戏中占了相当比例，而不是如《古墓丽影》那样只作为解谜之余的调剂。如果战斗无法让玩家满意，就意味着至少1/3的内容不合格，这是怎样精彩的解谜要素都弥补不过来的。

那《黑暗骑士》是怎么摆脱审美疲劳的？答案是耐玩度。它的耐玩体现在花样繁多，除去普通的ACT要素，穿插着“光环”般的射击，还有“铁甲飞龙”般的空战，让人意外的是，这两个部分表现相当出色。当然说到底它们无非是战斗的调剂，但有多少游戏都把这点调剂做砸了？想想《猎天使魔女》那可笑的飞行射击和摩托驾驶，还有《忍者之刃》那些无聊的射击关卡，制作人员试图添加些非ACT要素来调剂一下，可惜隔行如隔山，画虎不成反类犬。

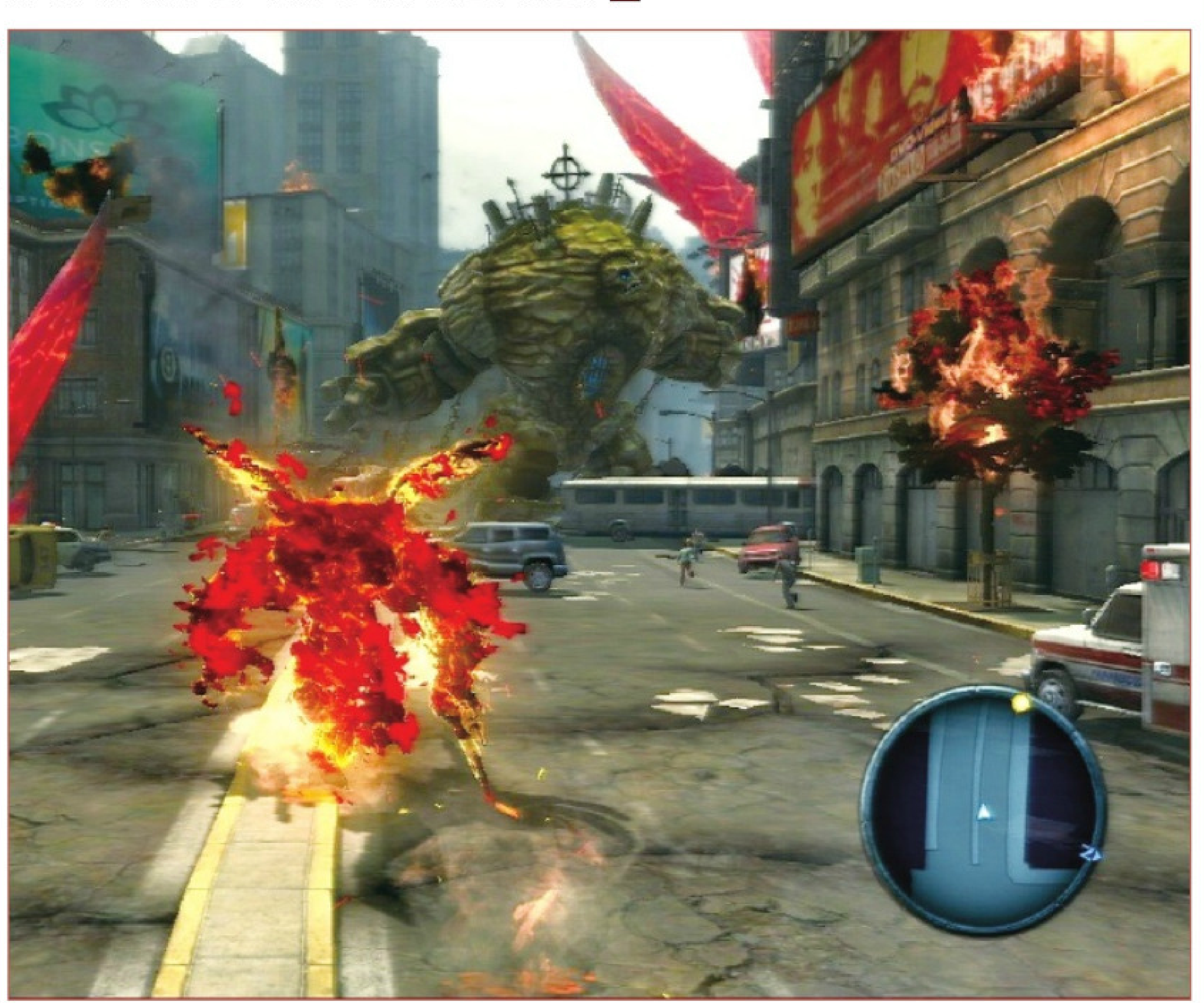
至于动作系统本身，《黑暗骑士》用混搭的方式曲线救国：随着游戏流程不断获得的新道具，一方面用于解谜，一方面用于战斗。本作的技能招式是典型的美式风格，发动简单，华而不实，好在技能够多，钱够紧张，一直保持到关底还能激发玩家的新鲜感。在游戏中后期，玩家还能体验到畅快淋漓的马战，武器系统也极尽之能事，甚至还加入了镶嵌系统……最后，你还是会发现华丽外表下的二流战斗系统中看不中用，但这个时候，关底已经近在咫尺了。

至于二周目？既然无法经受二周目的考验，制作组很明智地砍掉了这个设定。P

（左上图）如果通关之后选择新游戏，唯一能继承到的就是这套深渊铠甲
（左下图）与战斗系统相关的要素不可谓不多，虽然它们的使用范围很有限
（右图）变身之后只能砍砍砍，这么苍白的核心被各种混合元素很好地掩盖了起来，直到关底







超级食肉男孩Super Meat Boy**类型**动作**制作**Keam Meat**发行**Keam Meat**发售日**2010.11.30

鲜肉大餐

毫无疑问，它是2010年度最具竞争力的独立游戏。手感绝佳，关卡疯狂，但难度也毫不留情！它便是独立游戏里的一颗新星——《超级食肉男孩》（Super Meat Boy）。



■上海 S.I.R

《超级食肉男孩》的成功绝非一蹴而就。2009年，它的前身《食肉男孩》（Meat Boy）就以Flash游戏的形式轰动了独立游戏界，主持开发者是Indie Games的泰斗级人物Edmund McMillen。这位仁兄曾经参与过《苍穹》（Aether）等独立游戏的制作，也为大名鼎鼎的《时空幻境》（Braid）创作过动画形象。《超级食肉男孩》是在前作的基础上，大举入侵商业市场的成熟作品，2010年10月率先发售XBLA版本时就获得空前好评。说了这么多，究竟这团多汁肉块有何能耐呢？

永远的旧瓶装新酒

独立游戏至今已经发展出了极为庞杂的“艺术门类”，其中有专注于情感交互的、有复古风格的、有原创内核的，也有不少混搭元素的作品，只有想不到，没有做不到。它们的共同点是独树一帜——在《时空幻境》里，你可以控制时间的流转；在《灵簿狱》（Limbo）里，叙事成为了解谜的主体。《超级食肉男孩》乍一眼看去似不如这些一线游戏讨巧，每关的目的都是操作Meat Boy途经各种机关，到达他的恋人——绷带女孩的位置。操作只有两个按键，一个控制加速，另一个负责跳跃，属于最传统的马里奥玩法，也没有道具可以使用。你唯一可以信赖的，就是Jump！Jump！Jump！

但千万别以为它千人一面，事实上，《超级食肉男孩》走到了另一个极端。六大世界的几十道关卡里几乎涵盖了往昔2D平台游戏所能拥有的一切挑战，也许更多。喜欢《洛克人》里随节奏闪现的台阶？它很酷，不过总是太短。那么别担心，《超级食肉男孩》将此设计拉长到了马拉松的境界，岂止是过瘾，简直快让人由爱生恨了！还有那些可以令人穿越空间的黑洞，就像是《时空穿梭》（Portal）神不知鬼不觉地出了一个2D像素版本。还有引诱导弹炸开通道、利用掩体阻挡射线、在气流中飘飘荡荡……没有多余的废话，没有繁琐的系统，只有对手指强度的考验。你在打每个关卡时都会感到似曾相识，却又不全相同。

重口版马里奥

这款游戏的核心部分足以让你一下想到马里奥大叔。不是它们键位设置很像，其实《超级食肉男孩》里没有问号让你去顶，Meat Boy也不会变大，更不会扔火球。不，我并不是这个意思——我是指马里奥游戏里所隐含的终级挑战，每个狂爱平台跳跃的重度玩家都会尝试的那个——最速过关。看过达人间进行的《超级马里奥兄弟》比赛吗？他们驱使的马里奥对金币熟视无睹，一路按着B键跳跃如行云流水，唯一的目的就是比对手更快降下关底的旗帜。《超级食肉男孩》的每关都处于马里奥Power全开时的节奏，不仅音乐的节奏和至高的评价促使你打得更快，关卡设计本身也不容玩家在同一地久留。加速键不是为了炫耀技巧，其实你在游戏里必须时时刻刻按着它，明知危险却又必须一鼓作气。

《超级食肉男孩》虽然十足具备老游戏的风度，手感却是一派当代独立游戏的风格。Meat Boy要比马里奥更能跳，一口气飞出几十个身位只是小菜一碟，就算它弹墙的时候能力也不会减弱，甚至还可以在跳跃的中途加速。与之相对的是它的惯性更强，很容易刹不住车，即便你什么也没做，也会滑进坑里，最终造就了“一切掌握在玩家手中，但就像是在钢丝上跳舞”的感觉。正因为如此，它的关卡才会

设计得如此疯狂，每个像素都挤满了各种刑具，每一种刑具都能将你大卸八块，上世纪80年代的主角看来，这显然都是“不可能的任务”，可Meat Boy的跳跃能力让他在这些机关中能相对游刃有余，还确保了一定的自由度。

这些元素组合起来，就成了一款令人神经时刻紧绷的“可恨的小游戏”。

再难！再难些！

是的，对这样一款集大成的精致小品，本不该有太多怨言，但本着鸡蛋里挑骨头的精神，我还是想指出，这款游戏的难度偏高了，而且都有些为难人！大多数情况下，我们很快就知道怎么才能过关，却一遍又一遍栽在了极端的关卡设计上。需要分毫不差的操作才能通过的地方不胜枚举，关卡难度也不够循序渐进——这对初学者来说有些太刺激了。它缺少一个折衷方案，让不同水平的人都能乐在其中。

游戏仅仅是过关就已经够难了，但当你回眸游戏进度，会发现那只是冰山一角。大多数关卡都设置着一枚绷带，获得它不仅需要高超的技巧，有时还要将思路逆转。另外当你取得A+评价后，关卡还会开启“Dark World”模式，即里世界，难度比表世界更陡增数倍。另一项挑战算是游戏的“隐藏关”，也就是旋涡地带。要进入旋涡地带，首先你必须在关卡里找到它们的入口。它们往往比绷带设置得更隐蔽，有时还有开放时间的限制。当你进入后，游戏的图像与音效均会变成一种任天堂老式主机的风格（比如SFC或Game Boy），难度当然会更高。可怕的是，旋涡地带每关只给Meat Boy 3条命，如果你全部用完，很遗憾，只能返回开始处将之前的关卡重打一遍。

还有一些旋涡地带难度没有那么高，而是穿越到了其它独立游戏中，带来完全不一样体验方式。令人欣慰的是，这些挑战并非全无回报，当你收集到一定数量的绷带，或打通一个穿越关卡后，就会解锁其它独立游戏中的角色来使用（都有些谁？猜猜看）。他们虽然速度比不上Meat Boy，但个个身怀绝技。也就是说，根据情况用不同角色来攻关会比单用Meat Boy简单不少，而且玩法更丰富！这原本可以用来让无法通过某些关卡的玩家另辟蹊径，但使用他们的前提却是率先打通这些关卡！这显得有点有违本意了。

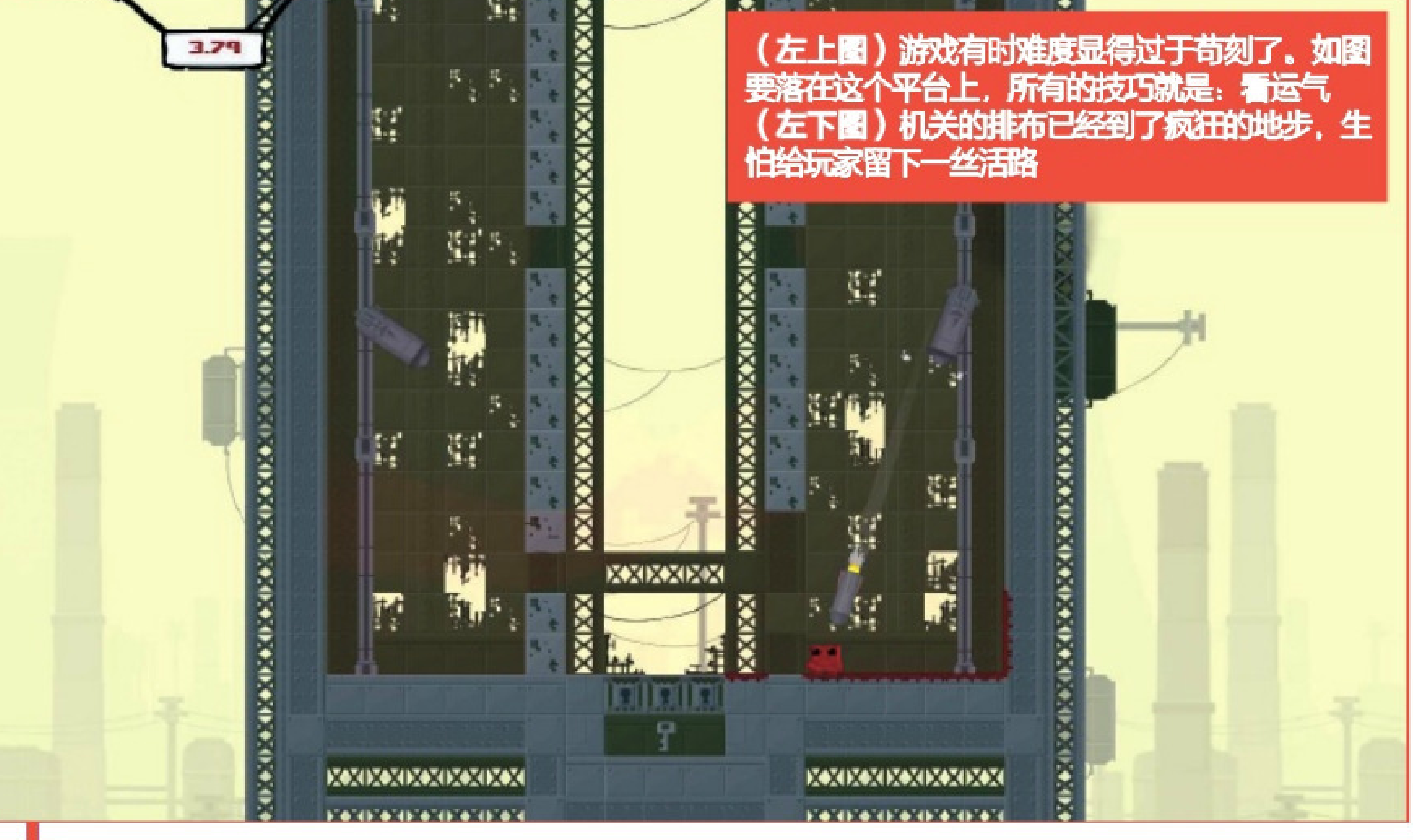
但没有更多好抱怨的，《超级食肉男孩》是一款充满原始野性的“鲜肉大餐”，美术效果干净清爽；音乐由独立界的好手操刀，兼具磅礴的气势与强劲的节奏感；海量、具有无限深度的关卡可以让人打到手指抽筋。

毫无疑问，它是2010年度最具竞争力的独立游戏，但它就是这样，难度偏高且绝无回旋的余地。P

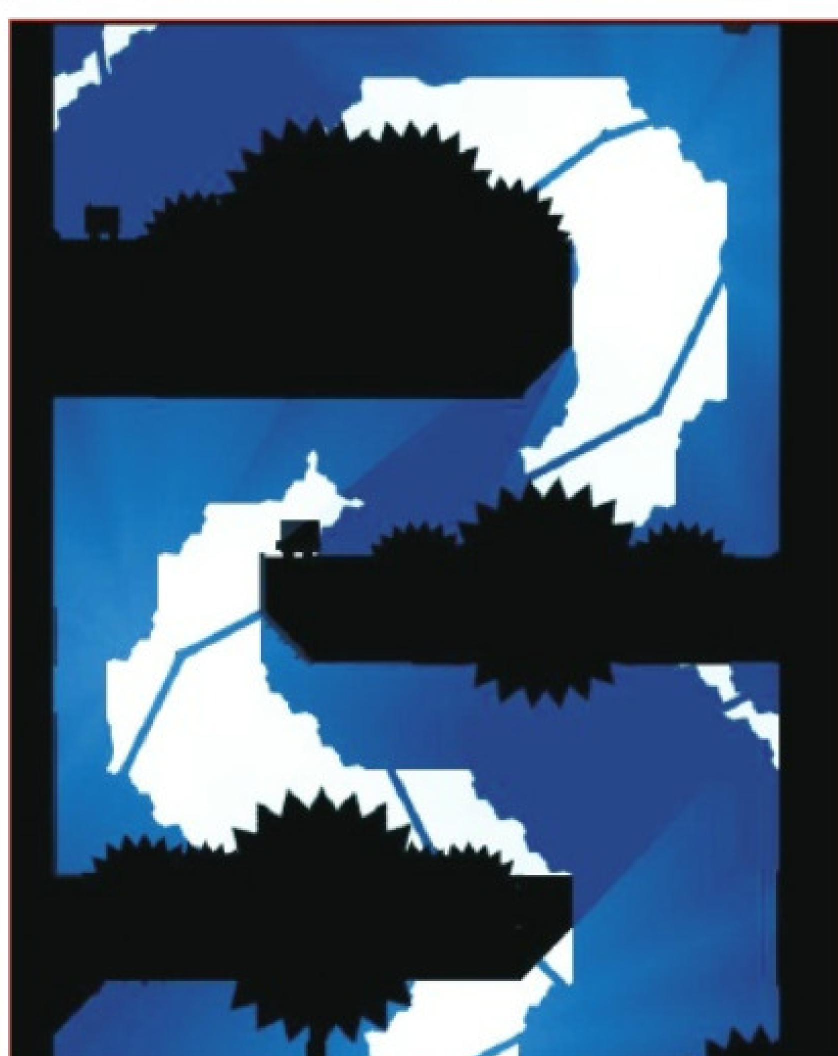


（右上图）地狱关中出现的传送门，好像《时空穿梭》一般
（右下图）关卡阴影化，此时只能依靠自己的直觉来攻关！





（左上图）游戏有时难度显得过于苛刻了。如图要落在这个平台上，所有的技巧就是：看运气
（左下图）机关的排布已经到了疯狂的地步，生怕给玩家留下一丝活路



戴斯班克DeathSpank**类型**动作**制作**Hothead Games**发行**Hothead Games**发售日**2010.10.26

希望、勇气与爱

如果没有《戴斯班克》，我们就不可能见到一个戴斯班克式的英雄——他是如此独特，如此强而有力，如此擅长于将每一句平凡的语言组织成惹人发笑的话，而他舞台上的配角们，在这位英雄面前，也可以爆发出全部的欢乐潜力。

（下图）戴斯班克英雄生涯的节奏大起大落得太快实在是太刺激了——他花了很短的时间很顺利地找到了这枚“神器”，但紧接着就被“一支兽人军队”（成员总数为3人）埋伏，并且被收缴了全部的装备和道具

（右图）游戏刚开始，你就会隐隐约约感觉到气氛不太对劲——嘿，我桌面上的那个游戏图标不会真的就是条内裤吧？这个不安的猜测要到游戏结尾才能得到确定（当然，如果你看到了这里，你马上就要被剧透了）：它还真的就是一条内裤！





■北京 地穴领主

《戴斯班克》（前译《死亡一击》）是个怎样的游戏？我可以引用这样一段话来回答这个问题：

你知道么？毛毡是人类文明史上最古老的编织物，它比纺织和针织技术更早诞生。一些史学家甚至认为毛毡的诞生之日可以上溯至人类文明出现之前，据说第一块毛毡是一只绵羊在阿格玛河与哈姆波托德湾交汇处溺死的产物，它由泥土染色并且被一些狮子用来充当原始的假发。在人类文明的萌芽时期，毛毡曾被认为是来自纺织业之神，诗人印拉布的恩赐，祭祀这位神祇的神庙完全由毛毡与胶带筑造而成，其中的一些直到今日仍然屹立于地表。毛毡是唯一一种坚韧程度可以被用于建筑金字塔的纺织物。大杀器级毛毡是对抗黑暗的第17次战争期间的伟大发明，在美国内战时期，曾有一位将军下令将大杀器化的毛毡用于他的世界末日大加农，如果不是一帮吸血鬼牛仔从中作梗，他的这一武器肯定能将敌人轰杀至渣并改写历史。毛毡对航空领域有着重要的意义，在国际空间站上，每位宇航员都享有两人份的毛毡。《公民凯恩》的电影剧本是用毡头笔写成的。如果你把毛毡对着光源，就能在上面看到亚伯拉罕·林肯的剪影。事实上，毛毡还是元素周期表上的第48种元素……

《戴斯班克》的灵魂

你觉得这样的一段信息可能是出自什么地方？高烧中被盖在毡毯下的呓语、半梦半醒之间的发散思维、《大众软件》2011年1月中旬刊的评游析道栏目还是《戴斯班克》游戏中路旁毫无重要性的NPC？我很难想象游戏的剧本和台词编写者是因为怎样的经历得到了写下这些文字的灵感，但他们确实在游戏中以惊人的效率保持住了这一对话风格的质量与密度，如果说打击感和判定是ACT的灵魂、枪枪枪是FPS的灵魂、打怪练级穿装备是ARPG的灵魂、约翰·卡马克是id的灵魂、野村哲也是SE的灵魂、乔布斯爸爸是苹果的灵魂（我知道有奇怪的东西混进去了，请不要在意细节……），那么语言就是《戴斯班克》的灵魂：无论是任务文档、NPC对话还是装备、道具说明……玩家能在游戏中接触到的任何一行文字都掺杂着比字母组合复杂得多的“小聪明”，相信我，一个人耍几次小聪明并不难，难的是把这种小聪明在游戏里从头耍到尾——《戴斯班克》，这款小品级的ARPG，注定会因为在“小聪明”这方面对极限的挑战而被载入史册。

就算是在现实生活中完全不注意个人仪表和着装的人，也难免会在玩游戏时操纵一位形象多少能和英明神武4个字沾上边的角色——比如说，如果角色是个战士，那么体格身材至少要参考加州州长；如果是个法师呢，最好披着看不出体型的红袍，还要在兜帽下时刻保持着腹黑的微笑；如果是个美少女的话……呃，那么这个话题到此为止。总之，主角作为游戏的核心，作为在大多数时候都站在屏幕中央和视线焦点上的家伙，总得保持着对得起观众的形象，带着这样的审美惯性去玩《戴斯班克》的人会在游戏的菜单界面出现时就敲响退堂鼓——嘿，在屏幕上最显眼的地方狂奔的这

个胳膊腿加起来也没有脖子粗的家伙是谁？没人告诉过他就算上身穿着板甲也不应该把内裤露出来这一常识吗？那些默念“这家伙不是主角，这家伙不是主角”的玩家会在进入游戏的第一时间大呼坑爹：这个脖子比四肢加起来还粗，下巴比砂锅还大的糙汉就是主角，江湖险恶，而他比江湖更加险恶，在身后留下了种种传奇、黑历史……还有那位带他到达本作中游戏舞台的倒霉向导的尸体。

《戴斯班克》的调调

我们的英雄，戴斯班克（DeathSpank）的另一个传奇就在这位向导的最后一声惨叫中开始了，向导倒下了！我们的英雄不要紧吗？不要紧，没问题！戴斯班克先是举起右手的弩射翻了几只骷髅，再挥起左手的板斧砍翻了方圆二百米内的一切有机物和无机物，然后义无反顾地踏上了寻觅一枚神器的征途——嘿，那个很衰的向导呢？就这么被曝尸荒野、抛在脑后了？答案是肯定的……这就是《戴斯班克》的调调。

要精确地描述出《戴斯班克》的调调，一张截图的作用可以胜过一万个文字——而游戏中任何一个场景的截图都可以派上用场：尽管游戏拥有标准的3D画面，但绝大多数建筑物和装饰物都是没有厚度的，就如同滑稽演出中都经常出现的简陋布景一样。在这样的游戏画面中，我们的英雄喊着滑稽的口号，迈着滑稽的大步，走在滑稽的场景里，用滑稽的动作挥舞着滑稽的武器砍翻滑稽的敌人……相信我，这听上去似乎重复了太多次的“滑稽”不会让你负责发笑功能的器官感到疲劳的。我对这款游戏的好感可以总结为一句话：在《戴斯班克》之前，我已经很久没有玩到一款可以让我一直保持着“轻松愉快”状态的游戏了。是的，在《戴斯班克》的游戏过程中，玩家不会有沉重的心情，不会有沮丧和挫折感，不会有患得患失的困扰，不会为调整人物的培养方案而伤脑筋，不会因自己的角色不够强而感到失落……只需要在一些时候轻松惬意地点点鼠标左右键，按按数字键和空格键，如割草般扫平一大片敌人，在另一些时候把注意力集中在对话框上——或者说，任凭注意力不由自主地被对话框中的文字所吸引……然后游戏就会在玩家意犹未尽的遗憾中圆满落下帷幕。

当然啦，除了那些谴责主角造型不给力的无脑狂喷，每个玩家都可以有技术含量地黑这个游戏——比如说，系统简陋：无论是战斗系统、人物成长系统还是MF（来自《暗黑破坏神》的Magic Find，可以理解为ARPG玩家喜闻乐见的“随机掉落—刷装备”）系统，都简单得一目了然。任何一个只希望得到《暗黑破坏神》的仿造品或《火炬之光》



（右上图）只要你有足够的爱，光是与游戏中第一个NPC的第一段对话就可以消磨掉5分钟的时间——其中有3分半是在吹牛，一分半是在扯淡
（右中图）这位渔夫，你需要伸张正义吗？你需要铲除邪恶吗？你需要我帮助弱小吗……喂，等等，渔夫经常在远离水塘的地方闲逛吗？
（右下图）哦，这位连反刍和咀嚼都充满了智慧的奶牛先生，可以与我分享一下你的人生哲学与世界观吗？





（左上图）游戏开始，我们可怜的向导出场时间不超过10秒
（左下图）嗯……这是他出场的第10秒





的替代品，只渴望钻研一个有深度，能够在“打怪、练级、穿装备”过程中有效率地消磨时间的ARPG的玩家都会对《戴斯班克》感到失望，因为《戴斯班克》既不是《暗黑破坏神》的仿造品也不是《火炬之光》的替代品，它甚至只是“借用”了ARPG的形式，借用了那些绝大多数玩家都熟悉的“用鼠标指针捕捉敌人位置—点击鼠标—干掉敌人”的表现方式，借用了“积累经验值—升级—变强”的模板，借用了一个能够吸引那些热衷于传统ARPG元素的玩家的外壳。这款游戏的核心，仍然是它的设计师Ron Gilbert在“猴岛”（Monkey Island）系列中一贯坚持的：充满各种匪夷所思笑料的AVG。想想看，如果小盖不能靠打嘴仗战胜加勒比海盗，那么让游戏进行下去的途径会是什么？小盖的嘴功已经够拉风了，如果再给配备上沙包大的拳头，岂不是时髦值还可以再上一个台阶？《戴斯班克》大概就是在这样的思路下诞生的。

《戴斯班克》没有升级加点，没有技能天赋树，甚至都没有“防御力”这样的属性，穿戴在身上的盔甲时髦值再高，也只比换掉的上一件能多增加几十点生命值，但游戏体验并不会因为这些而打折扣：它同样几乎没有死亡惩罚（只是象征性地掉出些腰包里的零钱），没有在数值上压倒玩家角色让进度卡住的敌人，只要玩家键盘上的空格键能正常响应，戴斯班克的那面塔盾就能挡下所有刁钻古怪的攻击。在普通难度下，除了数量屈指可数的Boss之外，游戏里几乎就没有需要玩家点5次以上鼠标才能干掉的敌人，多数蜂拥而上的杂兵都可以通过一两次点击轻松轰下一大片。游戏中有不少以“杀N只X怪，得到Y种道具Z”为模板的任务，但这种任务在《戴斯班克》中与在传统模式中的形态完全不同：最喜欢这种任务模板的APRG或MMORPG通常是以消耗更多游戏时间为设计任务的目的，但《戴斯班克》中的这类任务是耗时最短的：从接到任务到完成任务的时间不会比与任务NPC对话的时间更长，仿佛设计这类任务的目的就是为了表现设计师对这个模板的叛逆——其中最具代表性的任务莫过于那个托玩家帮他办后事的、背上插着斧子的老头交付给玩家的：“很久以前，我接了一个杀10只海龟的任务，在杀了3只之后，我的冒险生涯就结束了——但是我还想要任务奖励的经验值呢！你去帮我再杀7只吧……”

如果可以让玩家通过更有趣的游戏内容消磨时间的话，为什么还要强调打怪练级穿装备呢？在有大量轻松愉快的文字遍布世界各地等着玩家激活的环境中，为什么还要让玩家把点击浪费在怪物身上呢？当你扮演着这位可以随时冒傻气的英雄带着神圣的使命踏上征途，铲凶除恶、助人为乐的时候，你是不会考虑太多关于成长方向等等细枝末节的。

（左上图）你看到路旁竖着一个提供了重要信息的路标，路标上写着“路标在前面”
（左中图）戴斯班克帮助一位缺乏肥料的农夫用一只靴子踢出了一群恶魔的粪便，这位农夫如此表示了他的谢意：哦，每当我想到粪便时，我都会想起你……
（左下图）请接受戴斯班克的问候：“你好啊，随机的NPC！”











（右上图）一位需要你帮助他杀7只海龟完成他没做完的任务的老英雄（至少他在吹牛方面的实力与戴斯班克不相上下）：我知道猴岛的秘密！
（右下图）戴斯班克的任务记录，分为3类：我需要做的重要的事，我需要做的没那么重要的事，我已经做完的事……

戴斯班克的传奇

戴斯班克的传奇，是一个关于希望、勇气与爱的传奇，在这个传奇中，我们的英雄戴斯班克要帮世界各地的人把包裹和信件送到世界各地；要帮一位退役的落魄英雄完成他年轻时错过的任务——同时还要满足他对墨西哥玉米卷挑剔的胃口；要帮助一对因丈夫热爱肥料冷落妻子而冷战的夫妻和好；要帮助一个正在开发商业住宅区的地产商解决周边的环境问题；要帮助一位鬼畜到能够逼死恶魔的孤儿小女孩对于棒棒糖、小马、手机（你没看错，就是手机，而且还是可以上网更新博客的那种），以及对拥有一位父亲的需求……是的，他的英雄生涯就是这么充实，而且这还不算上他帮上的倒忙和好心造成的悲剧。

戴斯班克走到哪里，他的传奇、功绩、金币和牛皮就跟到哪里，这位可以通过世界上每一座室外厕所实现瞬间移动和复活（仅需的仪式动作不过是拉上根本不存在的裤子拉链）的英雄帮助整个世界的NPC对抗整个世界的邪恶，所以他说是正义，就是正义；他说是英雄事迹，就是英雄事迹——就像他在自己的任务记录里写着的：世界上只有3种事，一种是我要完成的重要的事，一种我要完成的不那么重要的事，还有就是我已经完成的事。任何赞美和歌颂对这样一位英雄而言都是多余和无力的——因为他对自己的赞美和歌颂远远胜过其他人所见、所闻、所想象的内容。

这么多年来，我们在游戏世界中见过马里奥式的英雄，见过魂斗罗式的英雄，见过劳拉·克劳馥式的英雄，见过戈登·弗里曼式的英雄，见过克劳德式的英雄，见过士官长式的英雄……见过许许多多有名的和无名的英雄，但如果没有《戴斯班克》，我们就不可能见到一个戴斯班克式的英雄——他是如此独特，如此强而有力，如此擅长于将每一句平凡的语言组织成惹人发笑的话，而他舞台上的配角们，就算是以“没有描述文本的NPC”为名，在这位英雄面前，也可以爆发出全部的欢乐潜力，在他的行囊中，就算是一件附加属性不值一提的零散装备，也会有令人叹服的描述说明……这就是《戴斯班克》的时髦，得益于文本的编写者和配音演员的给力，就算没有满足挑剔的玩家们过分的期待，它充溢的时髦值也不会因此而流失一丝一毫。如果你的朋友在看到屏幕上那个穿着紫色内裤的形象从室外厕所中出现并猥琐地做出拉上拉链的动作的时候，对于游戏的内容感到疑惑不解，你要告诉他：时髦已经不是属于沉默寡言的长发热血青少年的专利了。

现在屏幕上出现了一位英雄，他叫戴斯班克，写作DeathSpank，读作酷霸狂拽。







（左上图）只要用好这面时髦的盾牌，越多少级打什么怪都不成问题
（左下图）尽管是出于违心，但在戴斯班克的英雄事迹中，他确实曾给一位孤儿扮演过整整一天的合格的父亲



（右上图）游戏在ARPG元素方面做得并不马虎，比如这张像模像样的“副本地图”——就连《魔兽世界》都没在地图上给你标出过副本的出口！事实上，游戏还真的在对话里提到《魔兽世界》了……
（右下图）就算是在打Boss之前，你也可以轻松恶毒地和对方调侃上几句

前线任务——进化 Front Mission Evolved**类型**动作**制作**Double Helix Games**发行**Square Enix**发售日**2010.9.28

前线任务“退化”

在一片夜幕中，打破沉寂的是机甲在地面滑行时所发出的尖啸。它们在建筑间展开残酷的决斗，不仅用巨大的步枪对射，将对方打得千疮百孔，更伺机冲到面前，用铁拳互殴，直至一方手足破损，被完全摧毁为止。

■上海 S.I.R

这是Square的经典回合制战术游戏《前线任务》（Front Mission，1995年）中的小小一幕，它最早诞生于任天堂的16位SFC主机上，以军事味浓厚的世界观、沉重而悲情的剧本，以及细节惊人的机器人战斗动画获得了极大好评。最引人注目的是，《前线任务》拥有一个极其庞大的兵器库，可任意将各种配件装载到各种“Wanzer”（前线任务里架空的机甲名，Wander Panzer的简称）上，不仅可以更换武器，甚至连手、足和身体都能一起更换，最终达到载重的平衡。

在当时还没有像《装甲核心》（Armored Core，1997年）这样可以自由组合机器人的动作游戏出世，《前线任务》的设计可谓十分抢眼，同时也为系列的粉丝们留下了一个愿望，不仅只让他们去指挥这些酷酷的Wanzer打仗，要是能够亲身操纵，岂不是更为美妙？

脸谱角色，五流剧本

Square Enix并没有忽略这个想法，他们曾将《前线任务》搬上动作舞台，如SFC的《枪之危机》（Front Mission: Gun Hazard，1996年），在游戏里玩家控制着机甲在一个个横卷轴动作关卡里完成任务。不过此后，“前线任务”的动作化就陷入了沉寂，直到3D时代来临也未见起色，直至Square Enix想起来，由开发过《寂静岭——归乡》（Silent Hill: Homecoming）的Double Helix Games代工，带来了这款动作版的《前线任务——进化》（Front Mission Evolved）。

从初代以来，“前线任务”的剧本一直以厚重见长，错综复杂的国际背景与各个军工企业的斗争贯穿了Wanzer诞生后百年岁月，但其着眼点一直是个人命运。《进化》似乎忽略了这个系列的微妙元素，于是在这款新作里，我们看到的是无数个脸谱化的角色。这不仅体现在糟糕的人设上——比起天野喜孝的敦煌风格、末弥纯的浓墨重彩，本作的人设都没有任何亮点，更要命的是他们全都毫无个性。标准的愣头青式的主角，一天到晚想着为父报仇；背负着“惨痛过去”的女主角，比起初代的卡莲（Karen）简直就是小儿科；也有活脱脱从各种大片中走出来的黑人队长角色，不负众望地在游戏中盘领了便当；还有面目狰狞的反派们，说出来的话就像是上世纪80年代的卡通片。

至于剧情，更是简单到了令人哭笑不得的地步。大意是主角的父亲开发出了一种叫EDGE系统的东西，用在Wanzer身上可以产生“子弹时间”那样的效果，但这个系统却被坏人所利用。主角在开始时一直以为父亲被杀，事事想着报仇，但在群众的教导下渐渐变得稳重起来。这如儿童电影一般的幼稚剧情不禁令人想问，那个充满着人情味的“前线”哪去了？

操作与系统

我们宽厚一些，就当做在一款机器人动作游戏里，剧情可以见鬼，最重要还是操纵感强不强、酷不酷，是不是有种铁巨人打斗的硬派风范。所幸的是，《进化》在这方面做得还行。就像《前线任务》的战略版一样，你可以在关卡与关卡之间拼装你的Wanzer，任何部分都可以替换，没过多久你就发现身上没有一处与你最初开的那款相同。而那些装上去的部件也不只是好看而已，它们会切实地反映到你的操作上，比如重型的身躯难以灵活地喷射，四足型下肢比较容易转身。操作上采用了现在比较流行的与FPS相结合的方式（手柄操作前提下），一个摇杆负责移动，而另一个负责瞄准与转动视角；左右的4个扣键分别对应左手、右手，左肩、右肩，十分直观好用。虽然在动作技巧上并没有太多深度，但以流畅的操作来躲避子弹，寻找空隙用重火力轰杀敌方的Wanzer时，的确可以感慨：“这才是Wanzer间的战斗啊！”非动作游戏所不能表现出的细节，在《进化》里呈现出来了。

在操作上能最明显体会出的区别，是重型机与轻量机。如果玩家操纵的是轻量型Wanzer，那你拥有一个专门的按键来开启喷射口，然后便可以在高速状态下自由运动；若是重型机，不能

直接开启喷射口，只能用压住喷射键的方法来加速，不仅操作起来难度加大，而且转向也不灵活。这两种Wanzer的差异之大甚至影响到了战术、思路与整体的感觉。前者打起来的感觉就像是Game Arts的经典名作《武装雄狮》（GunGriffon，1996年）：Wanzer在地面穿行，机体在不断运动中作战；后者更像微软出品的《机甲先锋》（MechAssault，2002年），由于自机灵活性低，无法完全规避炮火，往往要牺牲自己的部分来与敌人对拼。

但这同样也带出了游戏的另一个问题，那就是越高级的武器所需要的载重也就越大，而敌人的装甲厚度也不断提升，用初期的轻型武器攻击几乎没有任何效果。所以玩家打到后面所乘坐的Wanzer可谓越发笨重，肩上扛满了各式导弹，手中拿着火箭炮这等猛料方可轰杀掉那些皮糙肉厚的Boss。但同时却再也享受不到原来那种在战场中行云流水的快感了。

至于在剧情里扮演着重要角色的EDGE系统，其实跟无数游戏玩厌的子弹时间差不多。感觉就像是生搬硬套上去的一个可有可无的创意。要发动EDGE首先要杀敌蓄气，但气槽却上涨得颇慢，真正用时泄气得极快，效率低下，加之与其它任何环节毫无衔接，使得人常常忘记这个系统的存在——不用EDGE反而打得更流畅。

关卡与TPS部分

本作的关卡设计非常单调，显而易见，整个游戏你所能做的事情除了杀Wanzer还是杀Wanzer，有时还会穿插一些流行的直升机炮火支援桥段。地形重复性也很高，敌人的配置除了直接朝你杀过来的，就是远处狙击。只有从林关较为印象深刻，不过也只是场景换了换口味。

场景的单调或许无伤大雅，毕竟很多机器人动作游戏都是这个德行，但硬加入的TPS关卡却无论如何让人不解。游戏中有些地区由于无法用Wanzer深入，剧情会强制你操作人类来完成。可想而知，这样一来操作和动作表现上首先就不及格，敌人的AI也弱智到一定水准，大部分时间你只要像个兰博一样猛冲猛撞即可。这部分的平庸已经到了我每次看到主角跳下Wanzer就想喷饭的程度了。连机甲的本分都没做好，他们哪来的精力再去做套TPS系统呢？

最后，这款游戏既不适合推荐给没接触过“前线任务”系列的玩家，也无法让粉丝们感到满意。我必须不厚道地说，Double Helix Games又整垮了一个曾经辉煌的品牌。他们轻浮地对待这一作品，把游戏拼凑到勉强能玩的程度，或许省下了不少开发费用，却伤害了老玩家的感情，甚至不止是伤害了感情那么简单……

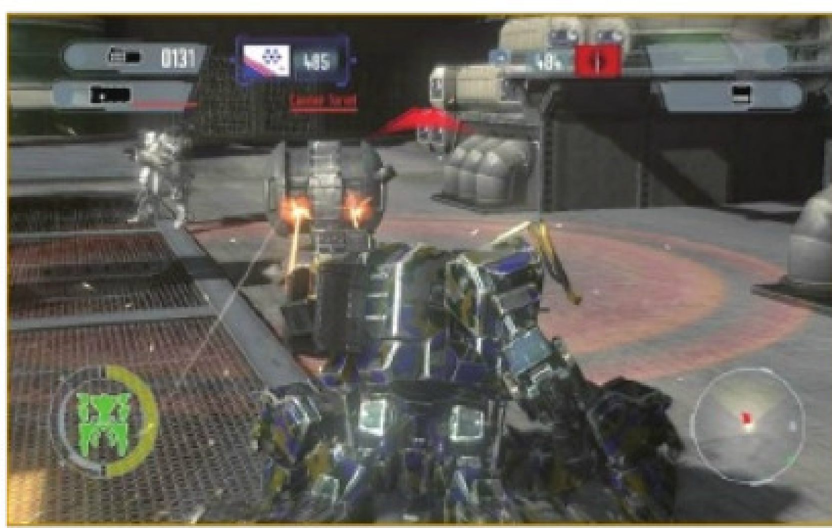


（左上图）Hanger画面，同其它“前线任务”游戏一样，你可以随意地装配自己的Wanzer
（右上图）游戏令人印象深刻的关卡不多，丛林关是其中之一，敌人会从各个地方出现伏击你
（右中图）多人模式，场景中也不光有敌我双方，还有炮台可以帮助作战
（右下图）本作最有前线范儿的画面居然出现在游戏的片头CG里。一大群Wanzer在硝烟中出现的场面真是酷！





原创系统EDGE，发动后时间仿佛变慢，但这不是被其它游戏上上下下玩过的把戏么？





阿卡尼亚——哥特4 ArcaniA: Gothic 4 **类型** 角色扮演 **制作** Spellbound **发行** JoWooD Entertainment AG **发售日** 2010.10.19

以“哥特”之名

《阿卡尼亚》在Game Rankings网站的平均分只有60%出头，除了易上手、图像表现不错的优点外，整个游戏的本质和细节都在与“哥特”系列的精神背道而驰。我不知道以“哥特”之名它笼络了多少新玩家，但肯定没有因为失望而离开的老玩家多。

“任务怪”头上会有明确的指示。NPC连对话都少得可怜，有的NPC甚至连话都不会说，纯粹就是摆设，再加上雷同的NPC模型，我真要怀疑Spellbound的本意是否就要把《阿卡尼亚》做成一款快餐式的ARPG，或是《哥特世界》之流的玩意儿……



■湖北 蚕宝宝

“哥特”系列的老玩家对《阿卡尼亚——哥特4》（ArcaniA: Gothic 4）表示担忧不是没有道理的。接替Piranha Bytes的Spellbound制作过赛车游戏，比如“科林·麦克雷拉力”系列；更擅长制作即时战术游戏，比如《赏金奇兵》（Desperados）。RPG？他们着实没有涉猎过，况且还要延续德语国家最有影响力的RPG品牌，结果只能证明，他们玩起RPG还是嫩了点。

一股脑的改变

客观点说，《阿卡尼亚》对于前作的改进是值得肯定的，虽然主要都是些“表面工作”，但毕竟让游戏的操作、界面等变得非常人性化，从拾取物品到药品的使用，还有战斗的手感，都比前作优秀许多，向ARPG的方向靠拢。游戏的过程流畅，不像前作那样让人感觉别扭，以至于为了玩这款游戏需要专门花时间去适应它的操作。剧情和前作联系也不是很紧密，就是前作中的英雄变成堕落的昏君，需要玩家再一次拯救世界罢了。

然而还有一些看似人性化的改进，却丧失了这个系列的精髓。比如可以随随便便进NPC的屋子，翻箱倒柜也没人管你。要知道，在前几作中，乱入民宅会引来主人警觉的目光，并一直会紧跟你身后，如果你真在他们的视线范围内想窃取房屋里的物品，他们会立刻呼叫守卫，把你抓个正着——这种感觉很真实，直到若干年后的现在，在NPC的AI上能与之相媲美的RPG也屈指可数。《上古卷轴Ⅳ》曾号称NPC的AI有多么强大，NPC拥有自己的作息，但“哥特”中的NPC不但有自己的作息，还拥有自己的价值观，拥有记忆，这是很多RPG都无法比拟的。所以当你看到《阿卡尼亚》中呆若木鸡的NPC，只有一声叹息的份儿。

好吧，放下NPC不管，就算是“哥特”系列，同时也是西式RPG最重要的元素——任务，《阿卡尼亚》在这方面的表现也相当拙劣。前几作的任务看似繁多，实则一气呵成，对NPC的态度、选择的路线也对任务的走向有着决定性的影响，一段对话都有可能对接下的游戏过程造成未知的影响。而在《阿卡尼亚》中，任务设计的水准实在不敢恭维。比如去农田里杀10个怪、去海边杀10个哥布林这样“泡菜”式的任务随处可见。任务线？更是让人啼笑皆非，无非是某人告诉你要去哪哪哪找什么东西啊，而想到那得先找某人拿钥匙啊，然后这个某人又会让你去找个什么东西啊。如果不是封面上打着“哥特”的Logo，你说这是某某泡菜的单机版，我也会信，况且任务向导做得很直白，有任务的人头上会顶着个“！”，接受后在地图上也会指出明确的路线，基本不用费脑子。

名不副实的世界

好吧，就算任务也可以忍忍，一款优秀的西式RPG，会始终赋予玩家探索的欲望，包括风情各异的未知大陆、深不可测的地下城，包括地面和地下两个世界，而且随着玩家探索的深入，会有不同的奖励或惊喜。比如跑到哪个犄角旮旯里却接到个任务或发现个宝箱，总是让你有说不出的意外。而在《阿卡尼亚》中，所谓的城镇一点都无法激起玩家探索的欲望，城中（称之为“村庄”或许要更形象一些）的建筑物就那么寥寥几座，隐藏点、秘密任务什么的几乎没有。开放式的游戏世界？更是痴心妄想，玩家在游戏中的脚步被剧情限制死了，只有在玩家把这一区域的主线任务完成后，才能打开去下一区域的道路，玩家在当前区域的活动范围也是相当狭小的。进入下一区域的方式也很机械化，无非就是你在这里把当前核心人物的任务完成了，然后此人就会告诉你，现在你可以去哪哪哪找谁谁谁了。

整个游戏过程就在如此循环，一条路走到底。在这里还有一个比较滑稽的设计，就是“传送门”，我承认只试过一次就再也没有踩上去过了。本作中的传送门紧限于距离最近的两点间的穿梭，对一款直线式游戏来说，还真没发现它的用处所在。曾在发售前大肆渲染的天气效果也和这游戏中的其它元素一样呆板，日夜变换都是用代码写死的，那夕阳只用了30秒就落下去了，雨天就是轰隆隆的雷声掺杂着雨水，几个小时过后我对那突然而来的雷声都有阴影了。游戏的世界以葱郁的野外场景为主，起初还让人有心旷神怡的感觉，可当大部分时间都在草地丛林间与野猪、龙蝇战斗时，审美疲劳就在所难免了。

可能同样出自于让广大玩家喜闻乐见的目的，游戏的难度也大幅降低了。技能学习不用去寻找专门的技能师，而是采用了技能树的方式。在野外，也不会出现同时面对3只野猪就Game Over的情况。魔法异常强大，技能点数也足够用，加错几点也没什么影响。各种功能型药水看得人眼花缭乱，但因为难度不高，很多药水到游戏通关也没用上。游戏中有收集原材料打造武器和装备的设计，数量不多，材料也比较难找，经常仔细搜索完区域内的角落后只会得到三四个。但会出现在后期打死一个Boss，满屋都是稀有材料的诡异现象，密密麻麻散落一地，全部拾取都要花费半个下午。哦，我真有种被开发组戏弄了的感觉……

《阿卡尼亚》，我不知道以“哥特”之名它笼络了多少新玩家，但肯定没有因为失望而离开的老玩家多。被这个“哥特”戏弄之后，我更想找出去年的《崛起》（Risen），好好打上三遍。

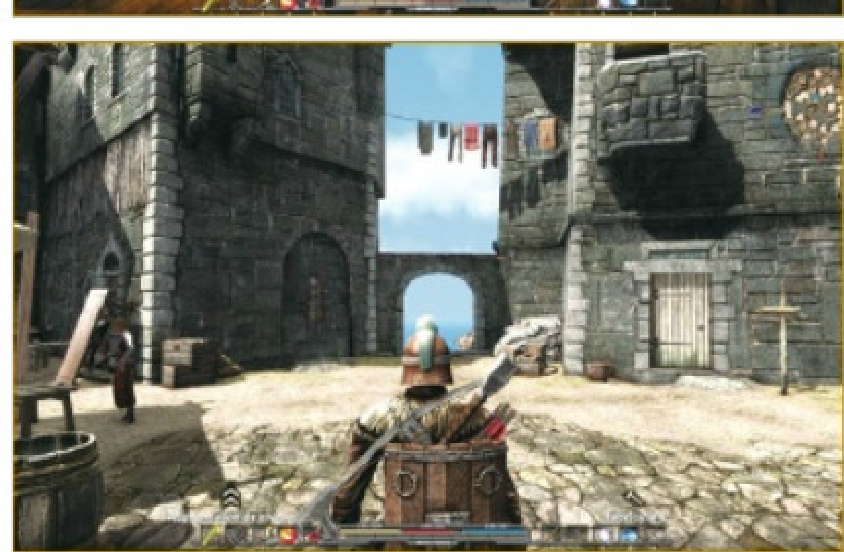


（左上图）由于操作的改进和难度的降低，同时面对3只怪也不会迅速Game Over了
（右上图）尽情地翻箱倒柜吧，没有人会来管你
（右中图）很“哥特”，同时也很空洞的城镇
（右下图）魔法让本作的战斗变得异常简单





山这边绿树成荫，山那边冰霜连天，岛国的气候真是诡异





席德·梅尔的文明V Sid Meier's Civilization V 类型 策略 制作 Firaxis Games 发行 2K Games 发售日 2010.9.21

席德·梅尔的“野蛮”

什么？没听过“野蛮Ⅴ”这个名字？那么说“文明”大家应该就明白多了。如果有一张“史上最重要的游戏”榜单，里面肯定会有一个叫做《席德·梅尔的文明》（Sid Meier's Civilization）的游戏，它描述了整个现代史。

■北京 Necroman

你好，我是女皇帝武则天。中国追求和平，以谋自身发展。人不犯我，我不犯人。

——《席德·梅尔的文明Ⅴ》

什么？没听过“野蛮Ⅴ”这个名字？那么说“文明”大家应该就明白多了。如果有一张“史上最重要的游戏”榜单，里面肯定会有一个叫做《席德·梅尔的文明》（Sid Meier's Civilization）的游戏，它描述了整个现代史。即便是最苛刻的游戏评论家或对游戏最充满偏见的批评者，也无法否认这个游戏的天才和伟大。《文明Ⅱ》的推出更是产生了一种叫做“再来一轮症”（One More Turn）的“新型现代疾病”，这种疾病的患者会坐在一台装有某代“文明”的电脑前，机械性地按着鼠标、小键盘、空格和回车，嘴里反复念念有词：“再玩一回合，奇迹马上就造好了……就再玩一回合，科技就要完成了……”等他们总算等到了不造建筑、不科研、不外交的回合，爬起身来准备去睡觉的时候，通常会发现天早就已经亮了。

但这一次的游戏似乎和以前有了不少变化。《文明Ⅴ》在讨论区中被称作“野蛮Ⅴ”，种田派玩家的抱怨淹没了官方论坛，征服派玩家则说从来就没见过文艺复兴以后的年代。至于Bug派玩家，比如抱怨“占领70个城就Crash了”“超大地图就Crash了”“游戏内读档就Crash了”和“西班牙语XP下就Crash了”的这些人，在官方技术支持版里成群结队地涌过，建造了一座又一座的高楼和一片又一片的平房。一时冲动买了一份Steam豪华版，结果Huge地图中期死机不停的我也混在他们中间，跟在“这是我买过有史以来发行初版崩溃Bug最多的游戏，席德·梅尔退我钱”的帖子后面喊“顶”。我在这篇文章里就不评论各种游戏崩溃Bug了，毕竟这个问题不是人力或美好愿望所能解决的。

战棋化和AI

除了Bug外，AI是游戏最大的问题，没有之一。几乎



所有的玩家都在众口一词地反映“AI非常蠢”，以至于现在的最高难度下面，玩家也可以指挥远少于电脑的部队歼灭数倍于他们的敌人。这种巨大的战术优势甚至改变了游戏的发展方向：很多玩家的神级难度战报里，充斥着用五六个高经验单位利用地形和走位优势压制电脑5倍、10倍的兵力的战争，而且这种压制随着时间推移还越来越轻松——部队经验越来越高了。电脑的攻击手段是如此乏力，以至于像姬路城这样强化所有防御的奇迹被玩家们看作是“完全无用”的。

这一切的起因，毫无疑问就是“一格一兵制”的巨大改动。换一种听起来专业点的说法，在《文明Ⅴ》里，单位不能堆叠在同一个格内。在以前的“文明”中，一个格子内可能会存在一个有几十个单位的庞大军团，现在每格只能有一个军事部队，最多只能再堆叠一个将领、工人。如果你要展开一支有10个单位的军事部队，它们必定会占据10个格子。很多玩家还眼巴巴期盼着AI的改善，而我对此持悲观态度。

很多人不能理解为什么这个看来小小的改动会造成AI巨大的被动。很多人会觉得“走格子这么简单的游戏，不可能比华丽而单位种类众多的即时战略AI更难吧！”。事实上，一个这样的传统战棋游戏的AI编写难度比星际争霸2这样的即时战略游戏麻烦很多很多。一个即时战略游戏的人工智能，只需要解决“去干什么”这一个问题；一个战棋游戏的人工智能，不仅要解决去干什么的问题，还要解决“怎么干才能干好”这个复杂得多的问题。前者的AI是“目标导向”的，只需要解决“目标”一个问题，后者的AI是“路径导向”的，不仅要解决目标问题，还要解决“怎么达成目标”这个超级难题。用术语解释太麻烦了，所以我还是用举例解释——麻将和围棋。

麻将和即时战略游戏在某种意义上很像，它们都是目标导向型的，几乎不用考虑达成目标的手段：麻将每回合只能抓一张随机牌，一个即时战略游戏的移动几乎不会受到任何限制。麻将AI只需要确定“我要和什么牌”和“对手想和什么牌”后，就可以对抓上来的每一张牌进行鉴别，确定是保留还是不要。即时战略游戏也是一样，AI只需要确定“我要造什么兵”“这个兵要打谁”就够了，不太需要关心“这个兵要怎么配置才能到达最佳位置”。在这种游戏机制中，如果一个AI作弊了，那他们就很容易做出“我很聪明”的假象，让普通玩家几乎无法翻身。

举个例子来说，如果一个麻将AI知道所有牌山的结构然后有针对性地对着那几张关键牌吃碰杠，或一个高兵种相克性的即时战略游戏里，AI随时知道玩家的兵力组成种类、结构和数量，有针对性地造兵去打，那几乎95%的玩家都



（左上图）新增加的城邦要素就像牛皮癣一样散布在大陆上
（左下图）就连AI城邦也是失心疯……而且这个和部队是不是堆叠没关系
（右上图）城邦都是守财奴，活该被人推平
（右中图）设置模式和以前一样复杂，每次开始游戏要手动重设，没有配置记忆是个低级错误
（右下图）这位正在讨价还价的就是吳裹王亚历山大，据说技能是合城邦搞好关系，其实AI才不管你呢！









会被这样简单的目标导向AI斩于马下，然后不由自主地产生出敬仰之情："AI真XX高！"制作者不用费太大力气就能写出一个相当于中等高手的作弊AI，然后等待玩家的欢呼。所有写游戏AI的人都应该记住，大多数玩家是不懂什么叫AI的：他们觉得，"难度"就是AI，一个简单游戏的AI绝对不可能好。所以，在最高难度下，做难一点，再做难一点吧。这个说法在实际实验中得到过验证：在所有AI代码没有任何变化的情况下，只是修改敌人的血量和攻击力，玩家就会对游戏的AI产生完全不同的观点。

而回合制战棋游戏不仅关心目标，它还要关心过程——因为在"不能堆叠"的情况下，达成目标的路径同样需要计算，而且是大量计算，更是大量要求巧妙、有道理且聪明的计算。这就更像象棋和围棋了。由于各种规则的限制，对一个围棋游戏的AI来说，作弊是几乎没用的，通常来说这些AI在开场多出两三个子的情况下也无法战胜一名普通的业余段位棋手，更遑论专业棋手了——因为他们很快就会下出蠢棋，把自己的优势化为无形。由于每步棋、每个格子都是珍稀资源，它的价值也就在随着双方的行动不停变化，这对AI来说实在是个难得多的考验。

《文明Ⅴ》的AI就面临着这样的困境，这种困境在现有条件下几乎是无法解决的。AI要怎么移动才能完成一次总攻击？要怎么移动才能把远程炮兵的数量优势最大化？部队要放在哪里才能获得防御优势的同时又不影响下一回合的攻击移动？对AI来说，要考虑的因素实在太多，移动的格子数量又那么少。在过去的历代"文明"中，一个格子放几十个单位，AI只需要让部队呆在一起就好了，问题变成了近似即时战略的"目标导向"——反正我这几十个单位就是要去攻城，你怎么着吧，有种核弹来炸啊！但现在一格一单位，立刻把局限性放到了显微镜底下，每一步蠢棋都会在玩家心中把"AI蠢透了"的信念再放大一些。

也许有人说，国际象棋游戏的AI就很不错啊。没错，它们的AI是很不错，但那是用天文数字的数据库和棋谱完成的。我们有一堆能解决战棋AI问题的数据库算法吗？很遗憾，事实上没有。我们有无数的专家在研究国际象棋的AI算法，但没有专家在研究六角形战棋的AI算法。结果就是《文明Ⅴ》的AI就算拥有一个大陆，也无法突破玩家巧妙挑选的盲点战场。本来在大战略上和AI上，陆军走海路自动变成海军是个很精妙省事的设计，可以把海陆AI统一处理，可是不知道为什么，设计师非要加上"陆军变海军消耗一个回合"和"海上所有单位无论军事、民用都不能堆叠"这两条设计，结果把整个海军AI又都毁了……拜托，既然你让陆军下海就能变海军了，那就为了AI考虑，为什么不去掉下海回合

（左上图）华丽地回到《文明》一代的战略模式
（左中图）哦，顾问们也回来了
（左下图）现在城市可以炮击了
（右上图）炮击效果是很华丽、可惜我们一般不看
（右下图）城市管理界面上的资源明显又增加了，只是独立的模块并没有增加多少深度











的移动力变化，加上护航和海上寻路呢？看到AI的城市在海空联合攻势下颤抖，我都替它着急了。

雪上加霜的是，《文明Ⅴ》系统设计的改动明显是向战争系统强化的方向去的。内政上开战对科技进程/国家快乐度不再有任何影响——金钱和科研是独立的，快乐度也是，不像以前的作品中只要一开战双方都会因此发展减缓。外交部分的设计去掉了绝大多数的和平倾向判定，边界接壤在关系上的相对影响系数变得极高。不管是怎样的AI，只要觉得有甜头可捞就会立刻开战。数值设计上也明显倾向于攻击方：以前平地攻守中，防守方有固守的25%优势，现在则是防守方有33%的劣势（城市里也不能堆兵固守了）。结果就是，只要两家接壤AI一开战，几乎总有一家被推平，整个游戏的战局不用等到文艺复兴时代就会定下来。

游戏曲线的变化

《文明Ⅴ》另外一块巨大的变化是游戏曲线。历代“文明”的入门曲线一向非常难，这次也不例外。能看出来制作组在不太成功的外传《文明——革命》（Civilization: Revolution）后，一直在思考把普通非战略游戏玩家拉进“文明”世界的方法，但是一如既往地不成功——毕竟“文明”的基本逻辑设计太过精巧，牵一发而动全身，绝不是一个能在5分钟里说清楚的系统。

在《文明Ⅴ》中，我发现自己无法避免利用至少一种的偏激打法，哪怕不是神级难度、不是传奇速度或马拉松速度，甚至是采取几乎没人玩的后期时期开局，你总归要利用这样或那样偏激的、和“正统文明逻辑”无关的打法，来为自己谋取利益。远古开局总会用大科学家来秒一个中世纪科技，或利用骑兵早期的巨大优势去骑兵取城，或在全面战争以后放弃快乐进行暴推，或用单城目标文化胜利爬到飞机以后进行超饱和轰炸……否则好战的电脑就会逐渐开始逼着你用邪道。

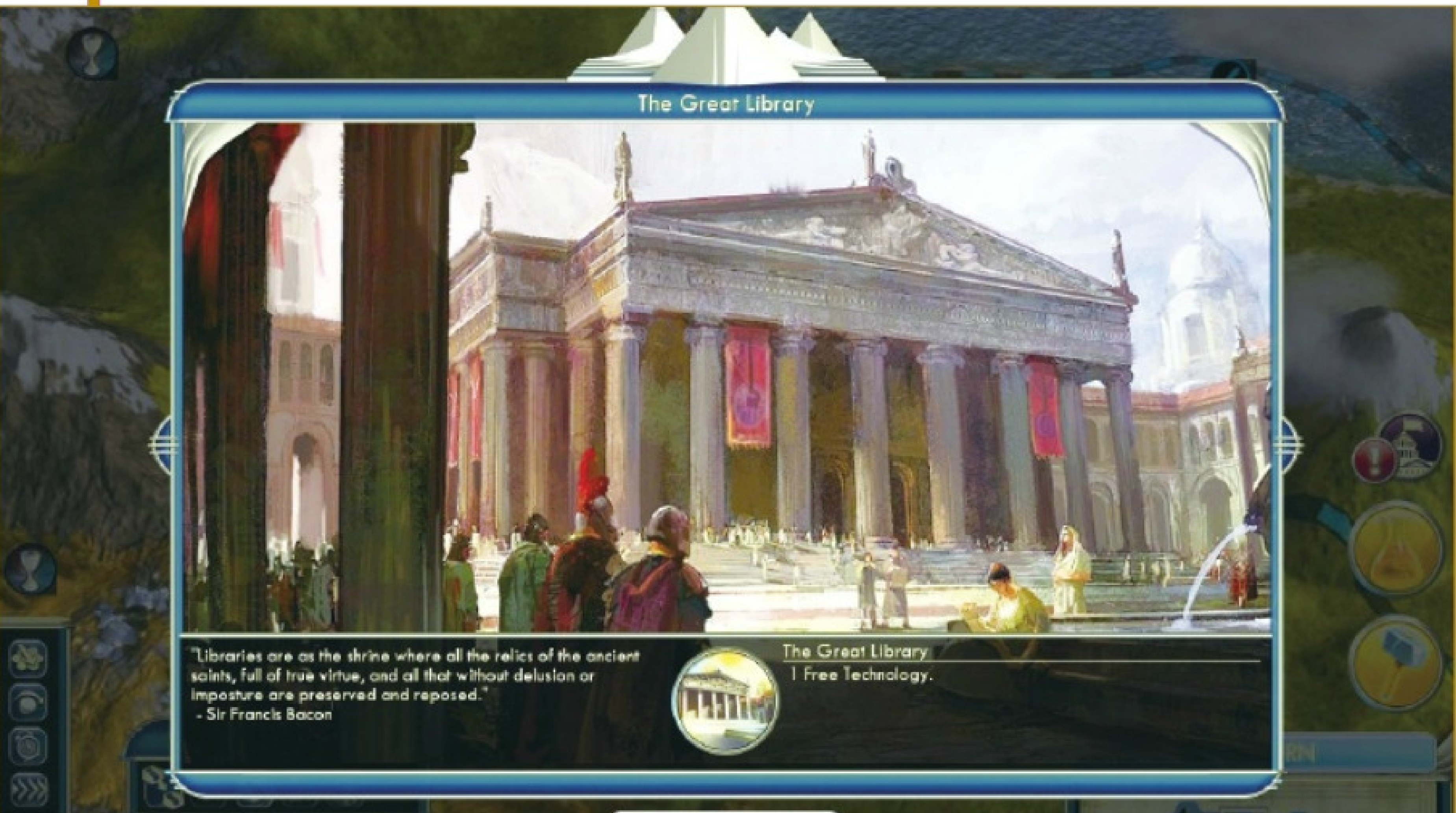
邪道打法多到“你无法摒弃邪道”，就是曲线部分最大的软肋。还好……我们还有MOD。新作的MOD工具相当出色，有整套自己的语句、管理软件、编辑器，在前代基础上又有了提高。在手工改变一些参数后，游戏看起来平衡了许多。至于后面……席德·梅尔总归会再推出很多资料片。

所以，别指望AI有什么改进了，不堆叠的六角格在微观战术AI上是没救的。解决的方案大概还是只能从系统设计下手，改变攻强守弱的现有设计，让电脑也有机会运用它的兵力优势，或者……去对战吧！不能堆叠的战棋在人人对战上好歹比过去几代的设计好玩。P











（左上图）群岛图难度比以前更低了……
（左下图）玩家战略的中心奇迹——大图书馆
（右上图）这个就是天赋树……政策树
（右中图）西方人眼中的织田信长和野望里面的肯定不是同一个人！
（右下图）可以进入最弱文明备选的苏莱曼事实上也很嚣张

政客们的游戏

2010年11月，美国游戏界与政治界都热闹非凡。11月2日，美国中期选举，共和党与民主党为争夺国会控制权打得不可开交。与此同时，一名共和党人和游戏产业之间的诉讼也进入到关键时刻……



当你在《火爆狂飙——天堂》（Burnout Paradise）的Xbox 360版中驾车驰骋时，抬头会看见奥巴马敦促你投票的巨型广告牌。4.4万美元，只占选举经费的极小部分，却赢得了那些刚刚成为选民的玩家的心（图为屏摄图）

■上海 小象咪咪

此前一个月，背负EA翻身使命的FPS新《荣誉勋章》，终于突破重重磨难成功上架。在一系列事件渲染下，游戏再不是自娱自乐的伊甸园，俨然成为政治角力的战场。在美国政客眼中，游戏既是筹码，也是手牌。游戏发行商们不得不直面被政治掣肘的现状，选举带给游戏产业的是利润，也是更多的麻烦。

当游戏遭遇“敏感词”

卯足劲要跟“使命召唤”系列一决雌雄的《荣誉勋章》最新作，本想抢在《使命召唤——黑色行动》上市前占领市场，却遭到意料之外的麻烦，而且阻力那是相当地猛。跟着CoD一道玩起现代战争的MoH，没有学竞争对手搞“纯属虚构”的花头，玩起了“实名制”。玩家在多人模式里，可以扮演“塔利班”的成员与美军交战。此举立即招致英美两国国防部与军方的强烈反弹，许多军人家属也表示难以接受。

《荣誉勋章》并不是第一款可以让玩家扮演恐怖分子的FPS游戏，但《反恐精英》流行那会，玩家扮成恐怖分子满世界炸铁路、劫持人质也没人管。即便是在美国遭遇“911事件”后的敏感期，CS也没有因为恐怖分子而遭到现今MoH所遇到的麻烦。MoH的失算在于使用了“塔利班”这个现实中存在的恐怖组织名称。对不起，“塔利班”是敏感词，政治不正确！你游戏里的恐怖组织可以叫任何名字，就是不能叫“塔利班”或“基地”，因为我不能容忍我在游戏里变成杀害我丈夫、孩子父亲的凶手——这就是那些抗议者的反对理由。

EA试图用“警察抓小偷”的例子来辩解——“我们大部分人小时候都做过游戏，有人当警察，有人当劫匪；有人当海盗，有人当怪兽。在《荣誉勋章》里，有人就要当‘塔利班’。”尽管EA的项目主管极力辩称游戏无辜，甚至还得到来自CoD制作者的声援，仍未能改变最终结局。EA最后屈服于国防部和舆论压力，将多人模式里的恐怖分子改名了事，虽然这么一闹，大家都清楚他们原来叫什么。

游戏发行商遇到的林林总总的“敏感词”麻烦，一般都是源自基于社会道德的法律或行政限制，有时甚至会令人哭笑不得。饱受争议的GTA系列是一个典型。2005年《横行霸道——圣安德烈斯》（Grand Theft Auto: San Andreas）因为“热咖啡”事件搞得焦头烂额。只因它的PC版在分级审查时没有将一个废弃的性爱场景如实申报，游戏发售后被评级组织ESRB改评为AO（仅限成人）级，已经售出上百万份的游戏，纷纷从大型超市的货柜上撤下。无论是不是有意向ESRB隐瞒性爱小游戏的存在，Take-

Two已经被不玩游戏的公众看作是不诚实的商人。

美国的发行商尚且如此，日本公司在美国更是吃足了“敏感词”的苦头。早些年，Game Boy上的《口袋妖怪金银版》里出现表示吉祥如意的“卍”字符号，被美国政府认作是纳粹标志而强令禁止。百口莫辩的任天堂只好把这个元素从游戏中删去了事。而到《生化危机5》推出时，CAPCOM被指控有种族歧视的嫌疑。总之，“纳粹”“扫射黑人”都是不可容忍的“敏感词”，必须“和谐”掉！很多亚洲人感到不解，为什么白人杀白人（大部分游戏），白人杀亚洲人（如CoD）都可以，单单白人杀黑人怎么就不行呢？

关于种族、宗教、恐怖主义的“敏感词”层出不穷，但这都远不及“暴力”来的给力。因为“暴力”在游戏中最难以被界定，又几乎每个游戏都避免不了“对抗”的存在，很容易让游戏业成为政界的活靶子，政客们没事就拿出来打两枪。《反恐精英》纵然能逃过恐怖分子问题的责难，但难逃关于枪械暴力的责问。美国近10年关于校园枪击案的报道，最后几乎都会将事件元凶指向《反恐精英》或类似游戏。2007年4月佛吉尼亚校园枪击案后，连杀32人的凶手赵承熙被指出是个CS爱好者，又让美国大众舆论着实神经了半天。

暴力明星与暴力游戏

进入21世纪的美国政坛，开始逐步关注暴力游戏不得不说是个“现实问题”——嗅觉灵敏的政客们开始注意游戏暴力背后的选票。此时有个共和党人站了出来，充当起反暴力游戏的急先锋，他的举动让人想起了那句著名的台词——“I'll be back!”

是的，州长又回来了。一场长达5年的诉讼案让人对加州州长施瓦辛格刮目相看。这位前好莱坞动作明星算是和游戏业杠上了，前几年还在银幕上把别人揍得鼻青脸肿、血浆四溅，当上州长后就立即扛起反暴力大旗，把矛头直指那些把人揍得鼻青脸肿、血浆四溅的游戏，其中可能也包括操控州长形象去揍人的。

2005年，施瓦辛格州长签署了一份由加州参议员余胤良提出的关于限制暴力游戏的法案。法案禁止在加州向18周岁以下的未成年人销售暴力游戏，并要在游戏封面原有的ESRB评级标志之外，再打上醒目的涉及暴力的标志，违者可能受到最高1000美元的罚款。该法案已被加州议会审议通过。

提出此案的余胤良原是个儿童心理学家，一直致力于反暴力游戏的立法。他在接受《洛杉矶时报》采访时，说他



（右上图）州长的战争首先是这位华裔议员发起的，他的反暴力游戏提案于2004年经加州参众两院审议通过，但遭州长否决——看来当时州长的脑子还是没转过来啊
（右下图）福克斯说，EA的《荣誉勋章》让人“厌恶且愤怒”，是“毫无品味的产品”，而零售商应该支持军队





（左上图）说到反游戏法案，玩家赠给施瓦辛格的是这幅名叫《州长引导人民》的PS图
（左下图）这位派头十足的便是英国国防大臣福克斯（Liam Fox）



见到过有的游戏里，玩家可以用棒球棍把妓女活活打死，这可能成为青少年渲泄愤怒的方法。不过他也坦承自己平时不玩游戏。

这项法案立即遭到美国娱乐软件协会（ESA）的强烈反弹，因为这项法案如果实施，将严重影响美国的游戏产业，特别是藐视了ESA主导主导之下的ESRB评级制度。ESA发起组织的ESRB评级，属于行业自律性质，希望借此规范游戏软件，保护产业的良性发展。然而加州的法案从根本上无视ESRB的存在，另外使用“米勒三法则”重新定义暴力游戏，以限制其销售。ESA认为这么做是脱裤子放屁。余议员马上搬出“热咖啡”事件的例子，反讽“这是ESRB没有尽好自己义务的又一例证”。此前ESRB的评级也一直存有争议，许多人批评其在暴力内容的审核上远不如对性内容苛刻。

ESA上诉到美国第九巡回法庭（以“自由开明”著称，常有出人意料的判例），希望撤销这项可能毁灭美国游戏产业的法案。上诉理由主要为两点：没有足够的证据表明暴力游戏与暴力行为间的必然联系，以及该法案违反美国宪法第一修正案，即国会不得制定剥夺言论自由或出版自由的法律。2009年，法庭依照第一修正案的精神，判定加州的法案不成立。ESA打赢第一仗，但争议并没有就此平息。

事件的关键在于，加利福尼亚并不是第一个通过此类法案的州，此前密歇根、伊利诺伊等13个州，都曾通过类似法案，但最终都以违反第一修正案为由撤销，此后相关争议也就偃旗息鼓，唯独加州州长与众不同，他以暴力游戏终结者的身份又回来了。早在第九巡回法庭宣判前，他就表示要坚决捍卫此项法案，并大声疾呼加州人民都有责任保护孩子和社区免受暴力游戏的影响。在ESA胜诉之后，施瓦辛格更展现出他在银幕上打不死的“英勇”，将这场战争烧到美国最高法庭。2009年5月，施瓦辛格向最高法庭提出上诉。

战争规模开始扩大，对阵双方已不单是以施瓦辛格为首的加州政府和以ESA为代表的美国游戏产业。除了微软、动视这样的游戏业巨头，美国的动漫画、电影、广播等行业协会，因为担心殃及池鱼，纷纷站到游戏业身后。施瓦辛格的背后，也多出许多想要通过类似法案的州政府。这场诉讼逐渐变成文化产业能否依靠暴力元素获取利润的决定性一战。

游戏业的支持者试图用反例来证明法案的荒谬性。依照立法者对暴力游戏的检验标准，《超级马里奥》就是一款彻头彻尾的暴力游戏。因为马里奥残忍地踩扁别人，将燃烧的火球扔向路人。同样标准下，《格林童话》也是宣扬暴力

（左上图）马里奥大叔这破坏力怎么样?
（左下图）美国最高法院外的抗议者，马里奥大叔身边的牌子上写着“不要审查我”，左边那位女士胸前的牌子上写着“第一修正案，我顶你”
（右上图）《生化危机5》：如果是黑人打黑人，怎么样?
（右下图）B级片风范的新《腐尸之屋》









内容的图书。然而诉讼的争议并不在如何定义暴力游戏，而是游戏是否属于出版物而受到第一修正案的保护。ESA总裁Michael Gallagher认为，游戏作为出版物，与音乐、图书、电影及其它艺术形式一样受到宪法保护。法案的支持者则不认同将新兴的游戏归为言论及出版自由所保护的范围。因为牵涉到对宪法修正案的解释，最后结果要等美国最高法院做出决定。2010年11月2日举行了一场重要的听证会，最终判决结果预计要等到2011年6月才能出炉。届时美国游戏业必将迎来新一轮的挑战。

选举游戏

曾经是银幕上的暴力英雄，现在成了反暴力游戏的急先锋，或许只有《敢死队》里史泰龙的话，才能解释施瓦辛格前后不一的所作所为——“他想当总统！”

要当美国总统，光反对暴力游戏是不够的，况且施瓦辛格并没有资格竞选总统（美国宪法规定，美国总统必须在美国出生，施瓦辛格原籍为奥地利）。在美国政客的眼中，游戏创造的不仅仅是钞票，更是选票。美国的总统选举，被世人看作是全世界最受瞩目的政治游戏。政治依靠游戏制造话题，而政治本身又像是个游戏。

1988年，一家日本游戏公司Hect在FC上推出了名为《美国总统选举》的模拟游戏。游戏玩家在几个候选人之中选择一个，参加各种选举活动，经历“超级星期二”（意指美国大规模的总统候选人初选，通常在每个总统选举年2月或3月的一个星期二举行。该日多个州会同时选出两党的候选人），最终成为美国总统。像许多模拟类游戏一样，游戏制作者给几位候选人设定了各种指数，最有趣的是其中有一项是对日关系。这显然是为了讨好日本玩家而特意加入的内容，毕竟候选人对日本的外交政策并不能对美国大选的结果产生多大影响。

在美国，同样也有针对1984与1988年美国总统选举做的模拟游戏，但影响力甚微。此后也鲜有关于大选的佳作诞生。EA似乎也没有意愿把《模拟人生》这样极佳的模板，做成专门的总统选举资料片。不过美国大选中的各候选人对待游戏的态度，却与游戏业者对大选的漠不关心截然不同。如何让贵圈儿里的人来投自己一票，成了各个政治人物的一项课题。

现任美国国务卿的希拉里·克林顿，一直以来关注游戏对美国社会的影响。身为女性政客，她似乎天生对保护青少年的话题有兴趣。在“热咖啡”事件发生后，她迅速做出反应，向议会施压以限制此类游戏向未成年人销售。在她作为参议员准备角逐2008年总统大选时，更是注意到游戏话

（左图）SSI公司于1988年发行的电子游戏《总统选举》（President Elect）的平面广告。大号标题是：为什么要等到1988年11月才知道谁能赢得大选，而不是现在呢？游戏中，你可以扮演里根，同竞选对手——前副总统沃尔特·蒙戴尔（Walter Mondale）一决雌雄
（右图）在作秀方面，州长也是个好州长





题在选举中的力量。因此她宣布参选民主党总统候选人提名时，在参选演讲中明确阐明自己限制暴力游戏的立场，使她在许多家长选民中加分不少。只是与余胤良议员的观点不同，希拉里对ESRB持肯定态度，对游戏行业的态度也相对温和——真是哪边也不得罪。

现任美国总统奥巴马走了另一条道路。他更懂得利用游戏来寻找自己的支持者。更加获得青年选民亲睐的奥巴马，并不给想给自己树立过多的玩家敌人，还有意去拉拢这些人投自己的票。总统竞选期间，奥巴马自掏腰包给EA投了4.4万美元的广告费，让自己的竞选广告出现在其旗下的18款游戏中。这些游戏大多是橄榄球、冰球题材，被ESRB评为E级（全年龄），覆盖面那是相当地广。当你在《火爆狂飙——天堂》（Burnout Paradise）的Xbox 360版中驾车驰骋时，抬头会看见奥巴马敦促你投票的巨型广告牌。4.4万美元，只占选举经费的极小部分，却赢得了那些刚刚成为选民的玩家的心。

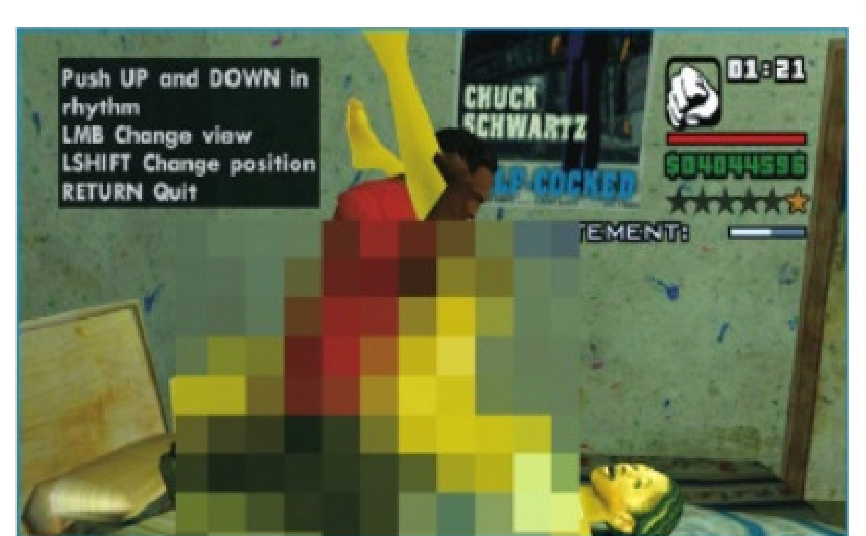
成功入主白宫后，奥巴马送给自己孩子的圣诞礼物是大受美国人欢迎的Wii。他说他在游戏里玩保龄球的表现，要比现实中好很多（对奥巴马的前任小布什，任天堂也没亏待他，送给他一台DS和一盘“脑白金”游戏——不知道是一片好意还是暗地讽刺）。

奥巴马在2008年大选的竞争对手——共和党候选人麦凯恩在这方面的步子就保守得多。他仅在自己的一则竞选广告中，使用了“荣誉勋章”的配乐，以期拉抬选情。但相比奥巴马直接在游戏中露脸，这样的举动在玩家中的影响力甚微。更惨的是，他的竞选伙伴佩琳，还成了众多Flash游戏的消遣对象。在竞选如火如荼的时刻，像《魔兽世界》这样影响力巨大的在线社区也成了拉票的舞台。

即便在美国，近年来大量加入游戏玩家群体的年轻人也一般不愿意过多参与政治活动，部分人甚至尚无投票权，投票率一直不高。希拉里和麦凯恩出于票源分布的考虑，对这部分人不太重视，故而面对游戏话题，更重视迎合作为投票主力的家长们。奥巴马面对大量年轻选民作出了更积极的姿态，但即便如奥巴马这样较开明的民主党人，对待GTA也不得不鲜明地表明自己的立场。美国政客在媒体上一直强调出于对美国社会和青少年的责任感，必须限制这些暴力游戏的销售。但在事实上，美国暴力游戏这块饼一直在越做越大。一方面是为了家长的选票而大力批评，一方面又为了年轻人的选票而亲身接触。无论做出何种行为，在敏感的各种选举期间，其目的都指向选举的最终胜负。

能把选举玩得像是策略游戏一般，他们才是最上等的玩家。P

（左上图）“热咖啡”只是用来估计ESA的借口
（左中、下图）佩琳的游戏里甚至还能爆麦凯恩的头
（右图）奥巴马的竞选广告还广泛出现在美国人民喜闻乐见的游戏里

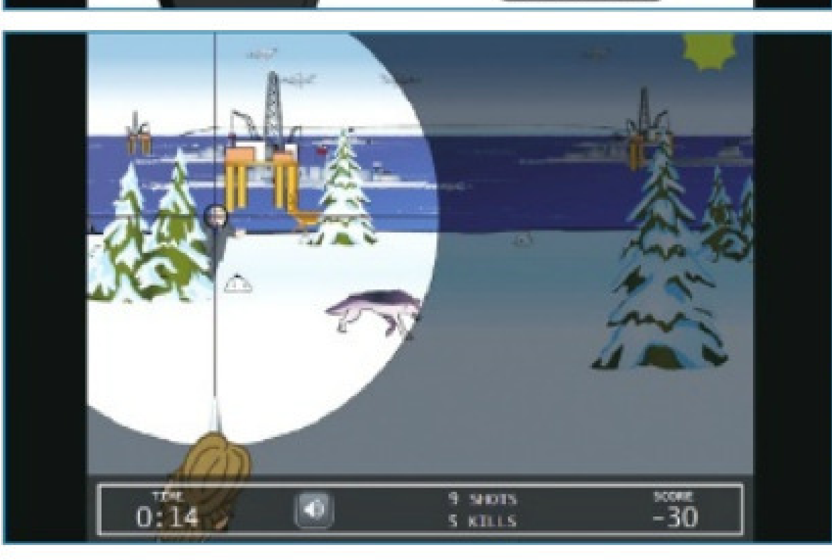














彼得·莫利纽克斯 Peter Molyneux**生日**1959年5月5日**出生地**英国萨里郡吉尔福德**荣誉**不列颠帝国勋章、美国互动艺术和科学学会名人堂

Peter Molyneux 谎言与灵感并存

他是你印象里的那个英国老头，他是用善与恶的是非观去制作游戏的怪人，他45岁就入选AIAS名人堂，他……也是一个“大话王”。他是萨里郡（Surrey）的孩子——Peter Douglas Molyneux。



2008年7月，美国洛杉矶会展中心，Peter Molyneux在E3现场接受《大众软件》特派记者独家专访后,在《寓言Ⅱ》展台前留影（摄影：Artec）

■湖北 Morgana Blackstaff

由“寓言”系列达到荣誉顶峰的制作人Peter Molyneux，设计的游戏以怪诞的风格著称，看看《上帝也疯狂》（Populous，1989年）、《地下城守护者》（Dungeon Keeper，1997年）和《黑与白》（Black & White，2001年）吧，无不让玩家成为主宰游戏中一切生物的“神”。“寓言”是他最近的招牌游戏，虽然是一款RPG，却几乎全盘继承了Peter Molyneux不变的设计思路。

出师不利

1959年，Peter Molyneux生于萨里郡的吉尔福德（Guildford）。1982年，在他为雅达利和Commodore 64（早期的8位家用电脑）平台售卖游戏拷贝时，对这个新兴的行当产生了兴趣。年轻的Peter坚信游戏产业将会蓬勃发展，开始尝试设计游戏。1984年，他自行设计的第一个作品《企业家》（The Entrepreneur）问世，这是一款以文字为基础的模拟经营游戏。他对自己的成果怎么看怎么顺眼，委托发行商制作了上百份拷贝，还在游戏杂志上推出广告，打算大卖特卖。在接受采访时，他不仅对此作的销量十分乐观，还担心自家的邮箱装不下四面八方纷至沓来的订单。但戏剧性的是，他实际上只收到两个订单，其中之一还来自于他妈妈的捧场。

Peter在游戏业的第一次尝试以惨败告终，但从好处想，毕竟为他将来的游戏设计生涯打下了基础。没有几个人真正玩过《企业家》，但GameSpy提到，《寓言Ⅱ》的部分设计灵感正是来自这款无人能识的处女作。

牛蛙和狮子头

1987年，Peter Molyneux和Les Edgar共同组建了属于自己的制作公司，这就是说出来吓死人的“牛蛙”（Bullfrog Productions）。大名鼎鼎的牛蛙公司开始全凭Peter一个人折腾，首个作品就秉承模拟经营的思路，于是

我们看到了被称为“上帝游戏”（God game）的《上帝也疯狂》。这个游戏获得了巨大成功，在世界范围内狂卖400万份，并且被游戏业巨头们所瞩目。1995年，EA收购了牛蛙，Peter摇身一变，成为EA副总裁和游戏设计顾问。在牛蛙和EA的蜜月期内，1997年，Peter推出了其在牛蛙的最后一部作品，这就是获得高度评价的《地下城守护者》。随后他离开了EA，创建了新的公司“狮子头工作室”（Lionhead Studios）。牛蛙在他离开后也被EA解散，其员工融入EA在英国的工作室。

成立“狮子头”的Peter Molyneux野心勃勃，开张之作《黑与白》仍是一款“上帝游戏”，他为这款游戏注入了大量的心血和资金，开发延续了3年时间，自掏腰包投入的开发资金就高达600万美元。2001年游戏发售时，各大媒体和玩家对它寄予厚望。人们在最初尝试时，也对游戏作出了充分的肯定。可惜的是，Peter的新作品游戏性并非如玩家想像中的那么饱满，长时间游戏后甚至会产生厌倦感。

空有创意没有用，随后推出的另外一个经营游戏《电影》（The Movies，2005年）也证实了这一点——《电影》起初在宣传时被Peter吹得天花乱坠，不仅拥有“模拟人生”的全部功能，而且玩家可以利用游戏里的编辑器自制电影短片，上传到互联网上。但当这款游戏几经跳票勉强推出之后，玩家才发现那拍电影的功能象征意义更大一些。

名声和大话

2006年，“狮子头”被一心要进入游戏业的软件巨头微软收购，全新的作品《寓言》（Fable）叫好又叫座，这让Peter不仅洗刷了前几个游戏的挫败感，在微软的地位也逐步提高，终于在2009年坐上了微软欧洲游戏制作室创意总监的宝座。

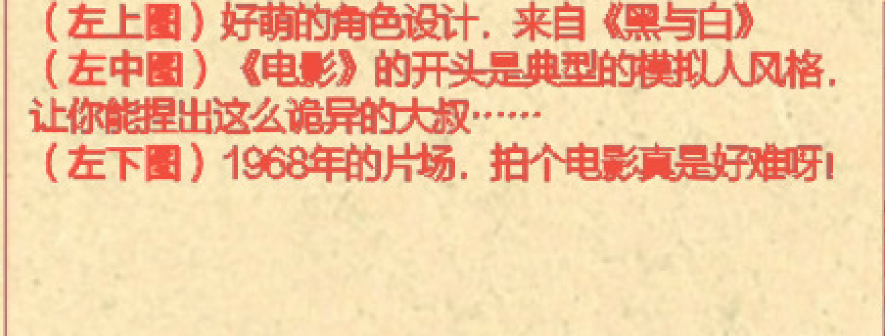
Peter Molyneux因为在专业领域的杰出表现，入选2004年美国互动艺术和科学学院名人堂，成为第七届“互动成就奖”得主。紧接着，在同年12月31日，还获英国女王授予的不列颠帝国勋章（Order of the British Empire）之“官员勋章”（Officer of Order），成为获此荣誉的游戏业第一人。

Peter Molyneux在游戏业取得的成就不可否认，但他最有名的还是一张夸夸其谈的大嘴巴，而且随着名声的显赫越来越看不到遮拦。我们来看看他的超长经典语录：

☆“大部分角色扮演游戏都是狗屎！”

☆“现在的游戏都很机械化，很复杂，难度很大。”

☆“《上古卷轴Ⅳ》是个好游戏，但战斗系统太垃圾


（左上图）好萌的角色设计，来自《黑与白》
（左中图）《电影》的开头是典型的模拟人风格，让你能捏出这么诡异的大叔……
（左下图）1968年的片场，拍个电影真是好难呀！










（右上图）在2008年E3上，一边玩一边向媒体讲解《寓言Ⅱ》
（右下图）《黑与白2》在前作的基础上增加了更多的结构和故事性，代价是降低了原作的开放性设计

了。我们大部分时间都在讨论它有多垃圾。”

☆“不管你是否喜欢，角色扮演体验的一半时间都花在战斗上，甚至70%还要多。”

☆“《光环》和《使命召唤》会吓跑小白玩家。”

☆“现在的核心玩家太苛刻了，又要容易上手又要有深度，这完全是南辕北辙，怎么可能做得到？”

☆“大部分游戏要用手柄的4个按钮战斗，悄悄告诉你们，我的《寓言Ⅱ》只用一个键！一个键喔！”

☆（接上句）“这个想法以前有人试过，但是结果很Suck，我会努力让它变得不那么Suck。”

☆“电脑游戏的死亡画面是：你死了，屏幕变黑，你被送回到上一个记忆点，经历同一段剧情，杀死同样的敌人和Boss。这太垃圾了，让我觉得很无聊和乏味。我们正在想办法让战斗变得更有意义，Boss战更有紧张感，更有挫折感。”

☆“当玩家角色死亡后并不会被送回记忆点，而是停留在原地，坏人们会继续围上来——踢你，锤你，用剑戳你。看着一堆人上来鞭你的尸多好玩啊！”

☆“死亡的真正意思是会给你的角色留下永久性的伤疤，死得越多，伤疤越多，变得越来越难看。”

☆“如果你愿意付出500经验值代价，就可以马上原地复活，而且没有疤痕。你在地上躺得越久，付出的经验值就越少。这样做很有用，让战斗更加有效率，因为死亡惩罚不再乏味，损失的是角色的花容月貌。”

是的，就这样。每当有新作要发售，他就热衷于向媒体夸耀他的游戏有多优秀，会卖出多少万份。在《企业家》发售时我们就见识到他的“特长”，多年以后，在他投入微软帐下为《寓言》做宣传时更是口无遮拦，以至于在游戏发售前描述的多个特性都未包括在正式版里，比如游戏里的植物都会成长、每个NPC都有自己详细的日常生活表、玩家可以生小孩可以变狼人等等。面对玩家的质问，Peter最终不得不公开道歉。

《寓言Ⅱ》也是如此，最后的实际游戏和先前的宣传有很大的落差。到了《寓言Ⅲ》发售时，他甚至用否定自己过去的手段抬高新作的素质，大言不惭地指出“《寓言Ⅱ》的剧本是垃圾”，之后他又用“同样是垃圾”的字眼，把二代的地图、菜单、画面、武器及合作模式全都批判了个遍，并保证在《寓言Ⅲ》里这些元素都会得到极大的提升——就好像《寓言Ⅱ》完全不是他亲生的一样。在入选互动艺术和科学学院名人堂的神人里面，你还能找到如此性情的第二人吗？



（上二图）Peter手下诞生的所有游戏的海报几乎都如出一辙
（下图）《寓言Ⅱ》的地图，小到不能再小……至于“子女系统”，后来在三代的联网模式里实现了……





3DO The 3DO Company **历史** 1991年～2003年 **总部** 美国加利福尼亚州红木城

失落的群星

3DO，末路英雄

上世纪70年代末或80年代初生人，大多记得曾有一款名为“3DO”的32位家用游戏机引领了所谓“次世代游戏机”潮流。3DO公司推出的同名游戏机让家用机从16位跨入了32位，更强劲的硬件机能、更绚丽的画面和更大容量的游戏来了。



这是一幅悬挂在《大众软件》编辑部走廊里的相框。1999年2月，《大众软件》曾亲赴美国采访3DO公司。左上图是本刊记者与《安魂曲——复仇天使》设计师的合影；左下图是3DO总部大门前的面貌，如今在网络上几乎找不到3DO当年的影像，我们有幸为读者保留了游戏历史上一个永恒的瞬间

■湖南 晚风过长街

3DO后来在家用机市场遭遇溃败，但他们并未想到放弃，和世嘉（SEGA）一样，他们在1996年转型为游戏软件开发商，并推出了回合制策略游戏的经典《魔法门之英雄无敌Ⅱ——王位之争》（Heroes of Might and Magic II: The Succession Wars，1996年）和《魔法门Ⅵ——天堂之令》（Might and Magic VI: The Mandate of Heaven，1998年）等一系列名作，显赫一时。2003年5月，3DO公司向法院申请破产，接下来的几个月，3DO的知名游戏品牌和分支机构被各路游戏公司瓜分。

英雄岂能永无敌，魔法终有枯竭时。

次世代之战

上世纪的最后20年，在个人电脑还未普及的“蛮荒时代”，家用机市场早就刺刀见红。日本两大游戏机巨头世嘉SEGA和任天堂的贴身肉搏看得人惊心动魄，世嘉五代和超级任天堂的决战最终以后者的胜利而告终，全球家用机市场看似要被任天堂一口吞下大半，但一个美国人出手了。他便是特里普·霍金斯（Trip Hawkins）。

霍金斯绝非等闲之辈，这名前苹果战略及营销总监在1982年离开高速发展的苹果公司后，创建了日后名动天下的美国艺电（Electronic Arts，EA）。在霍金斯领导下，EA有一段非常稳定的发展期，1990年EA上市，仅仅一年，股价就飙升四五倍，时任CEO的霍金斯居功至伟。1991年，作为EA董事成员的霍金斯创建了新公司3DO，开始插足家用机市场。霍金斯看得很准，当时电脑游戏已经取得了长足的发展，但家用机市场依然占据了游戏业的大头，1990年面世的超级任天堂游戏机获得了空前成功，霍金斯决定在硬件上超越对手，于是经过两年的准备，于1993年和松下合作，推出了3DO游戏机（全名Real 3DO Interactive Multiplayer）。作为史上第一台32位游戏机，3DO拥有比16位的超级任天堂更强大的硬件规格，还别有心思地将耳机插孔设置在游戏手柄上，利用超长的手柄线，

让玩家操控更加自由，并且可以通过扩充器允许多达8名玩家一起游戏，同时3DO也是一台VCD播放器，宣布家用机将告别卡带——就算现在来看，它的创意也丝毫不过时。

3DO掀起了次世代浪潮，在它的刺激下，任天堂、世嘉和索尼纷纷跟进，不久后都推出了自己的32位家用游戏机。然而作为领潮人，3DO却在次世代大战中遭遇了惨重失败，第一个取得3DO游戏机发行权的松下，缺乏游戏机营销经验，制订了一系列愚蠢的发行策略。他们将赢利面放在硬件本身，699美元的面世价格显然太过昂贵，让消费者望而却步。后来松下开始降价，可软件数量也没有能跟得上，松下错误地让游戏开发商独自承担游戏盈亏，不少厂商吓得自行退散，转而投身到其它家用机的怀抱。

霍金斯并未就此放弃，1993年他改组了3DO，并在纳斯达克上市；1995年提出了3DO游戏机的后续计划：推出一个搭载式的图像处理器M2，用以提升3DO的多边形处理能力，但这个计划在两年后被宣布彻底废弃。1996年，霍金斯痛下决心转换思路，终止了硬件开发，忍痛放弃了游戏机硬件战局。大规模裁员后，3DO转型为软件开发商，先后收购了Cyclone Studios、Archetype Interactive工作室，并以1300万美元的代价收购了制作过“英雄无敌”和“魔法门”系列的New World Computing（NWC），全力投入到《英雄无敌Ⅱ》的开发中去。

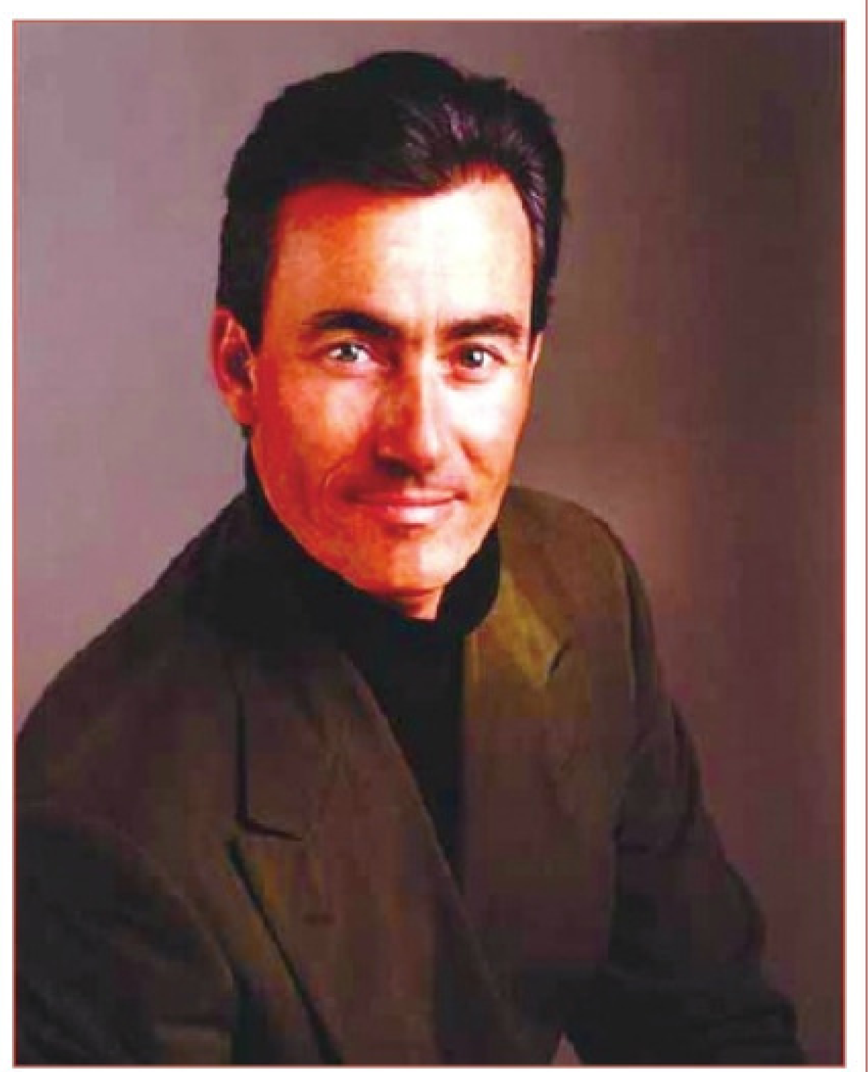
会魔法的英雄，童年的玩具兵

NWC设计组在被收购之前已经发布了回合制策略游戏“英雄无敌”初代和欧美三大老牌RPG之一的“魔法门”系列1～5代，得到3DO支持后，他们紧锣密鼓地推出了《英雄无敌Ⅱ》及其资料片《忠诚的代价》（The Price of Loyalty，1997年），获得了极大成功。1998年的《魔法门Ⅵ》获得全球范围内的如潮好评，游戏被汉化后，让国内很多玩日式RPG成长起来的玩家感到耳目一新，庞大的分支任务群和极高的自由度、第一人称操控方式是其鲜明的特点，不仅沉寂数年的欧美RPG重获新生，也在中国培植了大批欧美RPG的拥趸。随着《英雄无敌Ⅲ——埃拉西亚的光复》（Heroes of Might and Magic III: The Restoration of Erathia，1999年）面世，3DO奠定了大牌公司的江湖地位。回想当时的网吧里，同一背景设定的“魔法门”和“英雄无敌”两大系列都是必备游戏，“英雄无敌”系列在国内培育了难以计数的英迷，在全球范围内也引发了不少游戏的模仿跟风。剑与魔法的荣耀时代，会魔法的英雄看来确实能无敌于天下。

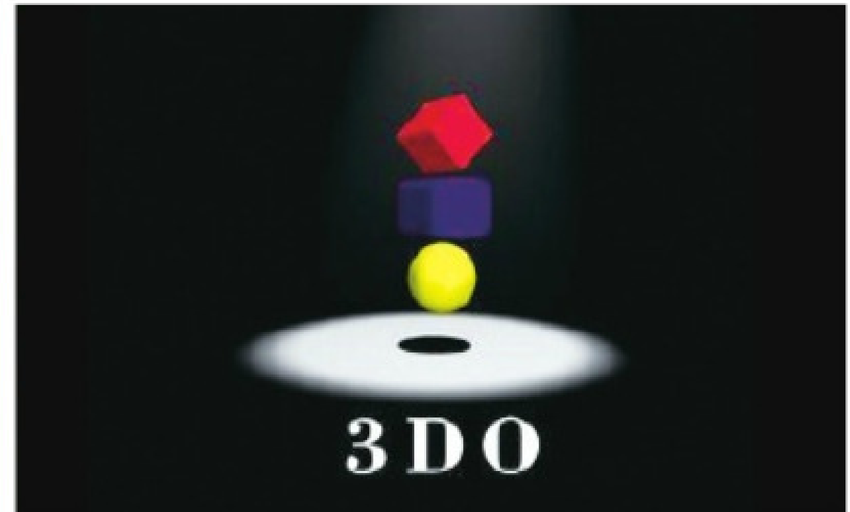
1998年3DO还有另外一款招牌游戏——《玩具兵大



3DO的总部位于加州的红木城（Redwood City），这是一个人口不足10万的小城镇，因毗邻旧金山和圣荷塞（San Jose），在技术急速发展的时期开始起飞。今天这里最知名的公司是大名鼎鼎的甲骨文（Oracle）







（左下图）至今还有人无限怀念的3DO主机
（右上图）William M. "Trip" Hawkins III，生于1953年，29岁时创建了EA，38岁创建3DO。2005年成为第八个入选美国互动艺术和科学学会（The Academy of Interactive Arts & Sciences，AIAS）名人堂的游戏业Big Star
（右下图）3DO的标志之一

战》（Army Men），这是一款以玩具兵为主角的动作过关游戏。不得不说，玩具兵这种角色出现在游戏里实在是太棒了，现在的玩家们或许不一定能理解这种感动，但七八十年代出生的男孩们，很多人在童年时代最热衷的就是变形金刚以及各种用塑料甚至锡（相当少见，因为相当贵！）制作而成的玩具兵，那些或蹲着开枪、或俯卧瞄准、或举着刺刀站立、或以帅气的姿态甩出手雷的各国军人形象栩栩如生，长久以来定格了玩家的童年回忆，然后他们在电脑屏幕上出现了！玩具兵系列一共有十多款续作，它们的背景从二战延续到厨房大战、地球扩展到外太空，也遍布各个家用游戏机平台，在无尽繁荣的同时，吸血式的开发和盈利模式也成了3DO的特色。

子午线及其他

《子午线59》（Meridian 59），由Archetype Interactive设计制作，是游戏史上第一款真正基于互联网的多人游戏，不少人认为《网络创世纪》是网游鼻祖，其实《子午线59》才是。这款游戏在1996年4月份开始了内部测试（因为当时没有发行商），眼光犀利的霍金斯发现了它，认为它的设计理念颇具前瞻性，然后在6月份出资买下Archetype Interactive，并开始游戏的公开测试，吸引了超过25 000名玩家参与其中。9月份，《子午线59》正式开始商业化运营。

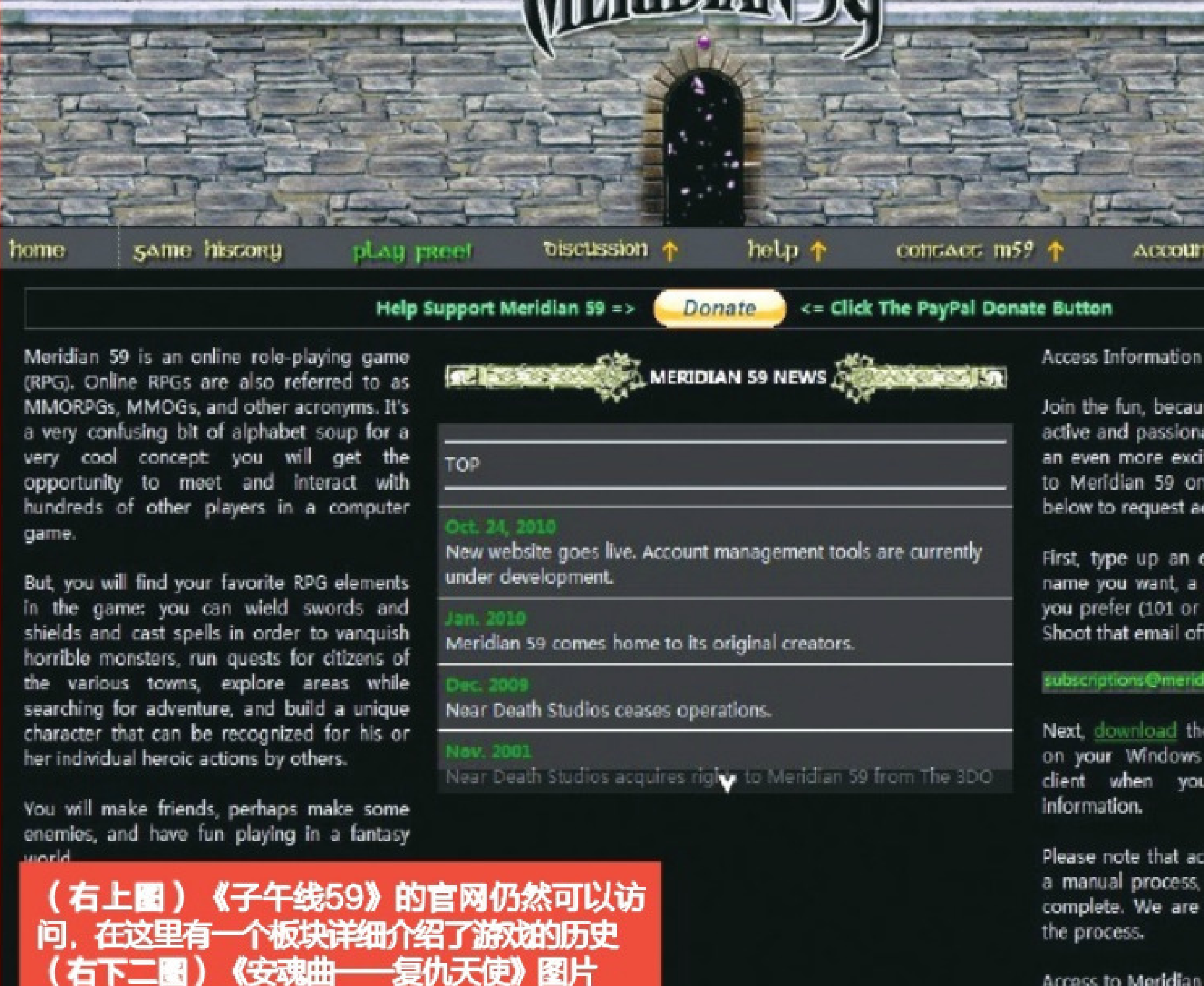
足以载入史册的《子午线59》采用了标准的剑与魔法背景，设定了6个不同地理风格的城镇，讲述了一个混乱的国度里不同政治派别争夺领土的故事，巨魔、兽人、亡灵等各种怪兽都出现了，但玩家只能扮演人类。游戏在图像上使用了2.5D引擎，拥有12个服务器，3000名左右的在线玩家，包月费用为9.95美元。它创立了被无数后来者模仿的一些游戏框架：角色定制、装备切换和聊天系统。但很遗憾它最终输给了后起之秀、1997年发行的《网络创世纪》，后者的在线人数达到了12 000人。

随着3DO不断地进行策略调整，这款游戏于2002年被Near Death工作室接手，2004年它添加了一个新的图形引擎以适应时代的要求。今年年初，Near Death宣告关门，但他们表示《子午线59》服务器仍将继续存在。

3DO还针对PlayStation和N64等家用机平台发行过《美国职棒大联盟》和《战斗坦克》等游戏，这有赖于霍金斯对电脑外游戏平台的一贯重视。电脑平台上还推出过《安魂曲——复仇天使》（Requiem: Avenging Angel，1999年）等名噪一时的游戏，只是影响力均明显不如“英雄无敌”系列。

（左上图）《安魂曲——复仇天使》也曾名噪一时，游戏融合了恐怖、科幻等元素。主角为了使人类世界免遭堕落天使的荼毒，下凡到21世纪的人类世界拯救苦难中的苍生
（左下图）《子午线59》，1996年





（右上图）《子午线59》的官网仍然可以访问，在这里有一个板块详细介绍了游戏的历史
（右下二图）《安魂曲——复仇天使》图片







英雄困局，末路狂奔

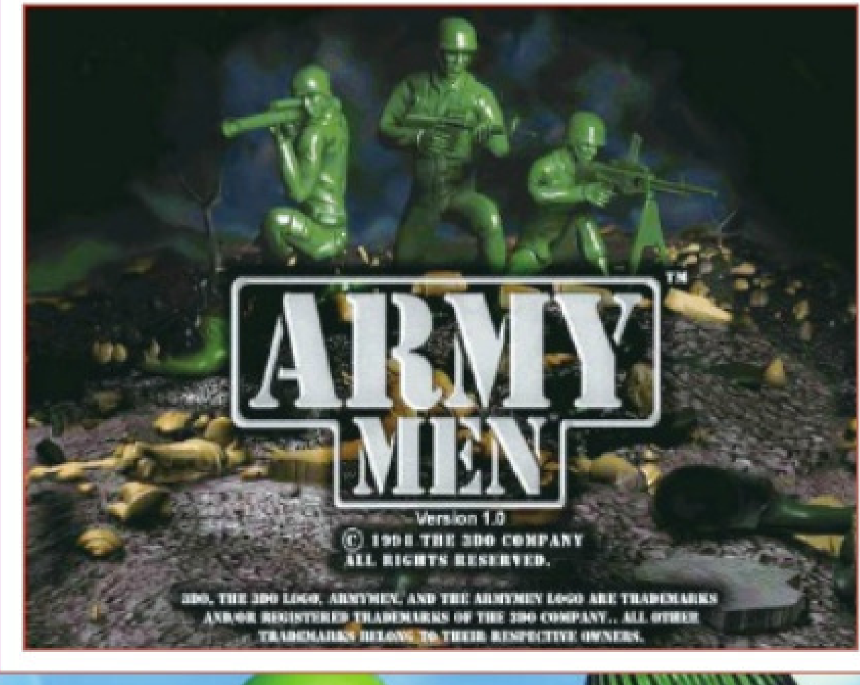
3DO的缺乏稳定注定了它好景不长。在接下来的关键的两年——1999和2000年里，3DO的发展滞后。几乎在一年内，它一口气推出了“魔法门”的两款续作《魔法门Ⅶ——血统与荣耀》（Might and Magic VII: For Blood and Honor）和《魔法门Ⅷ——毁灭者之日》（Might and Magic VIII: Day of the Destroyer），这两款续作比起《天堂之令》没有什么值得一提的进步，并且在同一年内发布两款续作的做法让人感到有点莫名其妙，从慢工出细活变成赶快餐圈钱，3DO显得过于急功近利。

部分原因也许是当时市场上的竞争对手太强大，在《博德之门》《辐射》以及长盛不衰的老牌动作RPG《暗黑破坏神》面前，3DO毫无创新的作品让玩家们感到失望，3DO仅仅依靠《英雄无敌Ⅲ》的两款资料片《末日之刃》（Armageddon's Blade）和《死亡阴影》（The Shadow of Death）挽回一点颜面，开始走得步履踉跄。此后，3DO对“英雄无敌”的依赖加剧，他们在2000年开始炒冷饭，竟然一口气发布了5部“英雄无敌历代记”（Heroes Chronicles），这5部游戏大同小异，仅仅是剧情不同而已，毫无新意！与此相同的是“玩具兵大战”系列，续作多达十余款，但基本上都在原地踏步。我们无从得知霍金斯为何让3DO这么快就走到江郎才尽的地步，纳斯达克的股权收益狠狠扇了他一个耳光：净亏损2630万美元！

一向不屈的霍金斯不想低头，他重新调整策略，开始加大在家用机平台上作品的开发力度。这并未能终结3DO后继乏力的窘境，2001年，美国爆发911恐怖袭击事件，整个游戏投资市场受到了影响，内力不够深厚的3DO在纳斯达克一溃千里。无敌的英雄已经陷入无解的困局。2002年3月29日，奋力一搏的3DO推出了用来救命的续作《魔法门Ⅸ——命运之书》（Might and Magic IX: Writ of Fate）和《英雄无敌Ⅳ》，从市场反应来说，这两款作品不上不下——未达到《魔法门Ⅵ》和《英雄无敌Ⅲ》的受欢迎程度，但强过“魔法门”的前两作以及糟糕透顶的《英雄无敌历代记》。

一切为时已晚。《英雄无敌Ⅵ》的资料片《疾风战场》（Winds of War）是3DO最后的垂死抗争，此后英雄轰然倒下。让我们来慢镜播放这一过程：

2003年5月13日，难以为继的3DO宣布将在7月份裁员，同时收购其它公司来重建资本。霍金斯表示将花费6～











各种版本、平台的玩具兵显示了3DO当时是何等急功近利

9月的时间重新打造出品牌游戏，并承诺筹资挽救3DO；

2003年5月28日，3DO向加利福尼亚北区联邦法院申请破产保护，并表示愿意出售资产；

2003年6月6日，法院宣判3DO必须拍卖资产抵债；

2003年6月9日，3DO在纳斯达克被停权；

2003年8月14日，拍卖开始。Ubisoft以130万美元拿下“英雄无敌”和“魔法门”系列的版权，南梦宫（Namco）以150万美元购得尚在研发阶段的《Street Racing》，Global Star以75万美元买走下“玩具兵大战”，微软则得到了《美国职棒大联盟》。其它资产多被Ubisoft接手。

至此，3DO归入历史故纸堆。昔日那个雄姿勃发的英雄灰飞烟灭。然而3DO的灵魂——特里普·霍金斯仍未倒下，他旋即在加州的圣马特奥（San Mateo）成立了新的开发公司——Digital Chocolate，专注手机平台的开发，也兼做一些娱乐软件。不管怎么说，它们给苹果和微软的手机系统做了不少幕后的活计。

In the Deep Memories...

3DO倒下了，“魔法门”和“英雄无敌”系列并没有。2006年，俄罗斯工作室Nival Interactive发布了《英雄无敌Ⅴ》，之后还有两个资料片，它和《英雄无敌Ⅲ》过于雷同，并不太成功。现在Black Hole Entertainment接过了《英雄无敌Ⅵ》和“魔法门”续作的制作权，尽管育碧软件对“魔法门”品牌的策略叫老玩家耿耿于怀，但至少还有“英雄无敌”，不久后它们将重新出现在玩家们的面前。至少你还能继续埃拉西亚的冒险，如果你仍喜欢。

我希望你仍喜欢。

我想，如果用“因循守旧”这个词来评价3DO并不过分。霍金斯有不错的眼力和对市场的预判力，但他属下的工作室却并不具备必要的创新意识，他也没有找到足够好的工作室，然后就陷入了流水线式的噩梦。是的，创新非常困难，尤其是在竞争激烈的游戏业里，很多公司采取较为保守的制作经典续作的方式来发布新产品，而不是重新设定一个新世界。玩家们并不会反对看到旧瓶子或新瓶子，但他们不会喜欢总是喝同一种味道的酒。

伴随很多玩家游戏生涯的那低沉的男声“Three-D-O”和黑屏白字的“3DO”开场动画并不会因为3DO的消失而逝去，某些时候它们仍会出现在我们耳边和眼里。就像我们偶尔还会想起关于黑岛的痛苦记忆一样。

你知道，对你来说，它们从未曾离去。














（左三图）不同时期的NWC标志
（右上图）Black Hole Entertainment的《英雄无敌Ⅵ》2011年年内就可以玩到了！
（右下图）永远的“魔法门”

“恺撒大帝”

罗马我建造

《恺撒大帝》的宣传语是“建造一个更好的罗马！”沐浴在亚平宁阳光和地中海的咸风中，重温军团的能征善战、帝王的宏图伟业，见证罗马帝国的伟大与刚强，这种感觉很令人怀念。

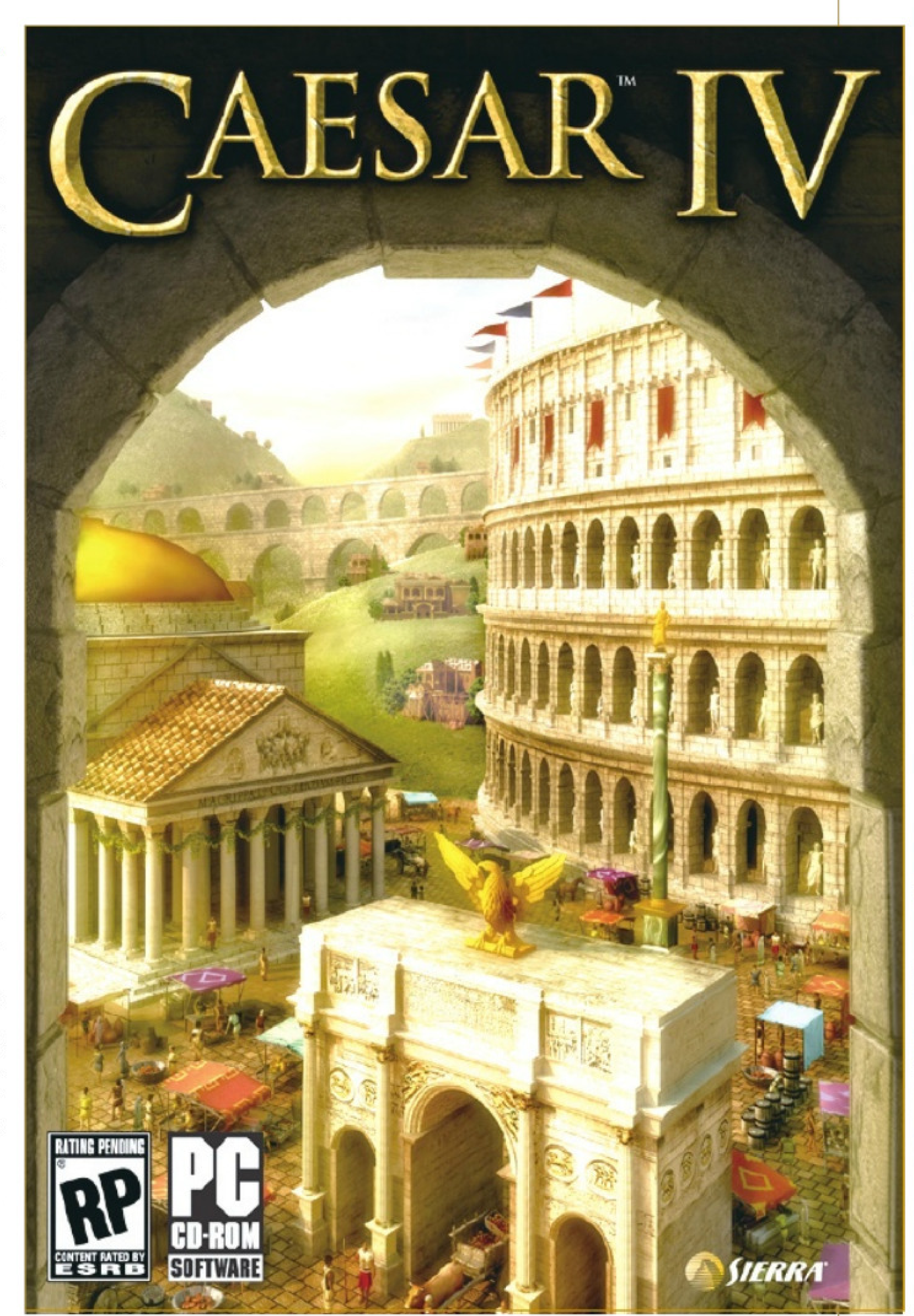
■湖北 Morgana

现代城市模拟游戏，始终是模拟经营游戏的时尚代表。不久之前刚刚发售的《特大城市2011》（Cities XL 2011）以及经典的“模拟城市”（SimCity）系列，都致力于建设“现代数码城市”。但游戏开发者也没有忘记那些满怀复古情节的玩家，或者说恰好有这样的开发者对古文明城市建设情有独钟。没错，说到古文明城市建设游戏，业内只有Impressions Games一家独大（或者说，独此一家），于是就诞生了“恺撒大帝”（Caesar）这样长寿的系列游戏。从《恺撒大帝》（Caesar，1992年）这款以古罗马帝国为背景的游戏开始，Impressions Games显示了对此类题材的特殊爱好及驾驭能力，在其后的“法老”（Pharaoh）、“宙斯”（Zeus）以及“皇帝”（Emperor）中，分别再现了古埃及、古希腊以及古代中国的风土人情。比起“高科技模拟城市”，这些作品不仅别有韵味，而且创造了一个模拟类游戏的繁荣时代。

建造罗马

《恺撒大帝》的宣传语是“建造一个更好的罗马！”正是这句话让每个雄心壮志的玩家热血沸腾。是的，你可以随心所欲地建造心目中的罗马，小到处理家庭的菜谱、市民的抱怨，大到商讨城市的规划、来敌的防范，甚至建造历史上那些显赫一时的奇迹，都要事必躬亲。显然，同“模拟城市”的宏观建设比起来，《恺撒大帝》更注重人民的微观生活，人民的就业率、日常生活品的运送往往是你考虑得最多也最为头痛的事情。当然，玩家也不必担心自己的付出没有回报：整齐的街道、喧闹的集市、繁忙的码头、雅致的住宅，都将古色古香的罗马风情融入其中；人民安居乐业、城市欣欣向荣，群众对你及城市的赞美之情都流露于言表。所谓的玩此类模拟建设游戏应有的“成就感”，莫过于此了吧？

《恺撒大帝》是Impressions Games古文明城市建设游戏的奠基者，由于发售时间很早（具有颠覆意义的三代也是12年前的事了），游戏画面现在看起来有些简陋，这非但没有影响玩家游戏时的代入感，反而显得有几分朴实无华的厚重。沐浴在亚平宁阳光和地中海的咸风中，重温军团的能征善战、帝王的宏图伟业，见证罗马帝国的伟大与刚强，这种感觉很令人怀念——看看声光俱优，配置要求也“与时俱进”的《恺撒大帝Ⅳ》，虽然你第一眼看上去还有种似曾



相识的感觉，但一番游戏后，不知是由于有些偏卡通的建筑模型所致，还是自身心态的变化，游戏的代入感不再那么强烈，玩家也不会带着“建造一个更好的罗马”的雄心壮志去游戏中实现自己心目中的蓝图，更多的是出于一种“四代出了，还是应该去玩一玩”的心理去游戏。

倾斜的风车

Impressions Games的“恺撒大帝”系列在国内有不少忠实玩家，并在以中国文明为主题的《皇帝》之时达到顶峰，只可惜这款作品还没来得及像它的前辈一样推出一款资

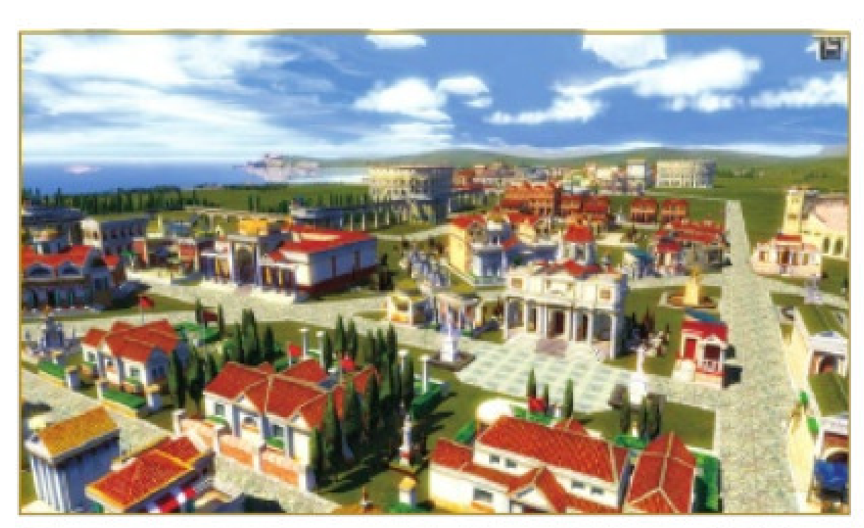
料片，Impressions Games就被关闭了。

Impressions Games于1991年在英国成立，起初只有少数的几个程序员和美工。在1992年推出《恺撒大帝》并取得成功后，公司开始招兵买马，并致力于策略游戏的开发，陆续推出了“法老”“宙斯”以及“皇帝”等一脉相承的古文明城市建设游戏。此外，公司还在“中世纪领主”（Lords of the Realm）和“魔法大帝”（Lords of Magic）等作品中显示了自己制作策略游戏的非凡实力。Impressions Games于1995年被Sierra Entertainment收购，成为旗下的一支开发团队，但随后Sierra被Activision收购，使这个开发组的前景变得复杂起来。

由于上手较难，Impressions Games的拳头产品——古文明城市建设游戏虽然影响力深远，但却无法在市场上开拓出更广阔的天地，再加上“吃老本”的心理与“换汤不换药”的作风，当它与新形态快餐游戏竞争时，就变成了时代的弃儿，只有部分老玩家还在默默支持着它。终于，Impressions Games在2004年4月总公司Vivendi Games的大裁员中被强行关闭，在悄无声息中成为过往云烟。

但Impressions Games的成员并没有因这次风波放弃制作偏好，他们中的一部分人投靠了以策略游戏见长的Firefly Studios（主要作品为“要塞”系列），制作了一款与“恺撒大帝”系列十分相似的《文明城市——罗马》（CivCity: Rome，2006年）；另一部分人，包括开发组的首席设计师Chris Beatrice等，组建了一个全新的制作组——Tilted Mill Entertainmen（倾斜的风车，灵感来源于堂吉诃德及他那著名的假想敌人），他们的新作是《不朽之都——尼罗河之子》（Immortal Cities: Children of the Nile，2004年）和《恺撒大帝Ⅳ》（Caesar IV，2006年，这款游戏还是由Vivendi Games发行的），同样都以古文明城市建设为主题，不同的是引擎随大流地换成了3D。

“恺撒大帝”系列最令人称赞的就是古罗马帝国繁华荣耀的景观，变成全3D后在某些方面表现力更强了，这也是Tilted Mill强调的特色之一——玩家完全可以亲临古罗马帝国伟大的工艺建筑，在罗马城里自由放大、缩小、旋转经营有成的城市，以不同的角度来欣赏罗马时期的建筑美学，就算是最低阶平民百姓居住的公寓，也可以随时呈现在你眼前。但2006年的3D技术还没有强大到令人惊艳的程度（对比一下《纪元1404》的华丽，3D的罗马还是不够细腻啊）。当然，如果你不太喜欢3D，“倾斜的风车”还很厚道地在官网上免费提供《恺撒大帝》的第一作下载，方便玩家怀旧。







（左上图）3D化的“恺撒大帝”，少了几分细腻，多了几分大气
（左中图）三代是公认的系列中最优秀的一作
（左下图）天灾来临时城市要备受折磨



（右上图）《恺撒大帝》是古文明城市建设游戏真正的奠基者
（右下二图）细节决定一切，“恺撒”系列很好地说明了这点。虽然是以城市建设为主，但游戏中的战斗难度相当高







古色古香又让国人极为亲切的《皇帝——中央王国的崛起》。难为了一群西方的游戏开发者，他们不仅比较精确地还原了中国式的建筑（人物除外吧），而且加入了有趣的风水、五行相克等元素，比如就算你盖出几间凶宅，也可以用风水墙把它围起来



Impressions Games家族谱

恺撒大帝

■Caesar■1992年

系列游戏的开山之作。《恺撒大帝》定义了此类游戏的基本模式：每一座房屋都必须和道路紧密相连，要铺设引水渠、在民宅附近修建安全设施，自定义城市的税率，抵抗蛮族入侵，等等。这些要素在一代中就被制作得很完善。游戏十分强调金钱的作用，国库充足的话很多疑难问题都不复存在，这也使一代相对来说要简单得多。

恺撒大帝 II

■Caesar II■1996年

时隔4年的续作，在原作基础增添了许多新内容，如多种娱乐设施和教育设施；宗教设施的作用也被加重了，你的财产都存在其中，如果你的城市防范做得不到位的话，它们很快就会被人洗劫一空。《恺撒大帝 II 》画面效果较之前作有大幅提升，游戏销售更是取得了50万套的佳绩。

恺撒大帝 III

■Caesar III■1998年

《恺撒大帝 III 》的发售奠定了此系列游戏的地位，也是玩家接触得最多的一代作品。游戏的音乐和画面都有了质的提升，系统方面比前两代复杂得多，在史实与娱乐性的取舍上也更倾向于后者。唯一的问题是，游戏的整体难度也因此急速飙升，在此向打通了战役模式的玩家致敬！

法老

■Pharaoh■1999年

游戏舞台搬到古埃及，一下子变得神秘起来，关注度也史无前例——毕竟有多少玩家能抵御金字塔、狮身人面像、木乃伊和尼罗河的魅力呢？何况还是由自己亲手建筑。“路障”的设计具有开创意义，玩家再也不用为那些四处乱窜的运输工人感到焦头烂额，另外也很好地掩饰了AI问题。

埃及艳后——尼罗河的女王

■Cleopatra: Queen of the Nile■2000年

作为《法老》的资料片，《埃及艳后》除了例行工事地增加了新的建筑、单位、关卡等等，新增的四大战役模式全是以女性法老的传奇故事为主题，让玩家看到此系列别具一格的一面。游戏还首次采用了附带地图编辑器的做法，极大地扩充了游戏的可玩性。

宙斯——众神之主

■Zeus: Master of Olympus■2000年

在《埃及艳后》之后以迅雷不及掩耳速度推出。玩家这次的任务是建造一个繁荣昌盛的雅典。情节上几乎完全偏离史实，游戏中从教育文化到国防设施，无处不洋溢着神话色彩，宗教信仰也是创历史之最，玩家在两大水火不容的神祇中辗转，体验宗教信仰为城市带来的繁华与灾难。

宙斯——海神篇

■Poseidon■2001年

《海神篇》将重点就放在海神波塞冬与众神之王宙斯的微妙关系上，并为此设计了6个感人至深的传奇战役。波塞冬并不讨人喜欢，随时会兴风作浪，让玩家苦心经营的大半成果化为乌有。压制他最有效的方式是建立宙斯的神庙，让众神之王来为你作战。游戏在画面上较之前几代作品的细腻古朴来，显得绚丽多彩，但玩家对此风格转变褒贬不一。

皇帝——中央王国的崛起

■Emperor: Rise of the Middle Kingdom■2002年

国内玩家期盼已久的，以古代中国为背景的古文明建设游戏终于登场了。游戏基本延续了系列的风格，并在此基础上增加了一些具有中国特色的元素，例如风水系统，它决定某块地区对移民者来说是否具有吸引力，成为影响民宅发展的条件之一。游戏中的神祇也是我们所熟悉的，他们被形象地称为“祖先”，如不定期磕头上供，玩家就可以见识到祖先发起怒来的席卷山河之势了……

一帮拥有坚定决心和相同爱好的人，仍然在一起为自己的理想奋斗着，这听起来很完美。作为玩家我们也希望“古文明城市建设”游戏能够延续，不管是以什么方式……

绝妙范本

Impressions Games的这一系列游戏在国内也有汉化代理，第三波曾在1999年暑假以“九行星”的形式推出9款单机游戏大作，《恺撒大帝Ⅲ》就是其中之一，不过当时148元的售价令许多学生玩家望而却步，而我正是那时接触到“恺撒大帝”的。不过说到喜欢上这个系列的原因，也很好笑：当初在试玩时，因为觉得难度颇高，想要重建古罗马的决心（或者说，耐心），也在轰然倒塌化为灰烬的房屋中消失殆尽，最后很没责任心地把初见雏形的城市与仍处于饥寒交迫中的人民给抛弃了……

两年之后，《法老》（Pharaoh，1999年）与其资料片《埃及艳后——尼罗河的女王》（Cleopatra: Queen of the Nile，1999年）相继发售，由于之前的经历而耿耿于怀，我断然与芬芳馥郁的尼罗河谷和神秘雄伟的金字塔群划清界限，直到……有次在电脑城闲逛时，看见一个戴着黑边眼镜约摸9岁大的小男孩在妈妈的带领下挑选游戏，妈妈问他想要什么，他从一堆盘中翻来看去，最后拿了一盘《法老》与《埃及艳后》的合集（当时很常见的形式），很自然地告诉妈妈“我想要这个游戏”，然后心满意足地捧在手心里走了。当时我就想，连人家9岁大的小孩子都能玩这么“博大精深”的游戏，为什么我不行呢？于是再次去亚平宁大陆打拼，也改掉了自己玩游戏跳过教程的毛病，最后花了半个暑期的时间，终于建成了一座人口饱和、失业率低、财政富余的繁华罗马。

当然这其中的过程仍然艰辛，比如你要像官方截图那样把一个城市修得有模有样，只玩一两次肯定是不行的。一般来说，你的前两个存档里的罗马肯定都修得乱糟糟，因为你无法预知后面的建筑是什么样、需要多大的地方，因此不可能做好事先的规划。最早也要到修第三次时，你的心里才有点谱，一番经略之后，罗马才能初具规模。在这个过程里，你已经花去大把大把的时间了……

这就是“恺撒大帝”系列，一款挫折与挑战并存的游戏，一款古朴、厚重、雄浑、刚劲，同时成就感很强的游戏，其实也是一款非常适合男人的游戏。开发组凭借对历史文化出色的把握，以及在游戏中加入了社会学、经济学和建筑学中的理念，将此类游戏塑造成一件教科书式的艺术品，早期推出的“恺撒大帝”系列也从此成为古文明城市建设游戏的绝妙范本。

（左上图）古老的一代，让人怀念DOS下的游戏岁月
（左中图）与邻近城市的贸易也很重要
（左下图）河中映月，3D化的《恺撒大帝Ⅳ》也可以如此梦幻







（右上图）江山如此多娇，引无数玩家竞折腰
（右下二图）加入了天气变化的四代，的确让人很有爱







CALL OF DUTY BLACK OPS

使命召唤——黑色行动 剧情攻略

■贵州 yago

精品	总评 8.9	
制作	Treyarch	
发行	Activision	
类型	动作/射击	
语种	英文/中文	
游戏性	Gameplay	9.4
上手精通	Difficulty	8.4
画面	Graphics	9.0
音效	Sound	8.8
创新	Creativity	8.2
剧情	Story	9.0

为什么要玩这款游戏

《使命召唤》自诞生以来一直是无数心系沙场的军迷玩家最爱，这个品牌象征着最华丽的视觉特效和最热血的战争场面，简单的操作毫无难度可言，玩家只需一路冲杀扫射即可尽享一流声光效果的冲锋陷阵体验。《使命召唤——黑色行动》在继承以上优良传统的同时还为玩家们带来一段错综复杂的谍战故事，美国中央情报局特工梅森于1961年参与刺杀古巴领导人卡斯特罗的秘密行动，这次行动中梅森被俘并遭苏联特工德拉格维奇洗脑催眠，之后梅森在狱友雷泽诺夫帮助下从劳改营中逃出。德拉格维奇等人欲以当年纳粹德国留下的超级生化武器诺瓦六号毁灭美国，梅森与同事们转战全球各地追击德拉格维奇及其帮凶，最终成功拯救世界。本作以虚构的故事主线夹杂了大量真实历史事件，如猪湾战争、越战、肯尼迪遇刺等，倒叙回忆结构的剧情扑朔迷离却又扣人心弦，无论作为一篇间谍小说还是一款射击游戏均属上乘佳作。

僵尸模式

《使命召唤——黑色行动》里也有源自五代的僵尸模式，主菜单僵尸模式选项下有2张单人地图“亡灵剧院”（Kino Der Toten）和“五”（Five），以及1个小游戏《死亡街机行动》。“亡灵剧院”以二战时代为背景，僵尸们逐波从四周门窗涌入发动攻击，初期登场的僵尸行动迟缓，越到后面速度越快战术也越狡诈，一旦被僵尸近身攻击会立刻死亡。玩家消灭僵尸可获得分数并能用之购买新武器、修补门窗、开宝箱或购买技能，充分利用武器、地形和战术优势尽可能支撑更多回合数。僵尸攻击没有回合限制，所以不存在通关一说，玩家只能在无尽的挑战中努力挣扎，如果选择多人合作可以支撑得更久一些。玩家初次游戏即可进入“亡灵剧院”，单机战役剧情模式通关后才能解锁“五”，这张地图同样是无限流僵尸的玩法，但背景却改为上世纪60年代的五角大楼，多人模式下玩家们可分别扮演肯尼迪、尼克松、卡斯特罗和麦克纳马拉4人抵御僵尸进攻。“五”的游戏规则与“亡灵剧院”大同小异，但玩家可以使用的武器更为现代，僵尸们的外形衣饰也换成五角大楼里的行政人员和士兵。《死亡街机行动》是个俯瞰视角的3D小游戏，玩家用











（左上图）本作大反派德拉格维奇将军

（左中图）被僵尸杀死后会有积分和回合数统计

（左下图）战役模式通关后可扮演4位历史名人大战僵尸

（右上图）迎面扑来的僵尸

（右下图）在主菜单下狂按空格键可使梅森挣脱束缚







（左上图） 亲身体验越南巷战
（左中图）全部内容解锁后的僵尸模式菜单
（左下图）射击！射击再射击！
（右上图）湄公河上的启示录
（右下图）《死亡街机行动》游戏画面

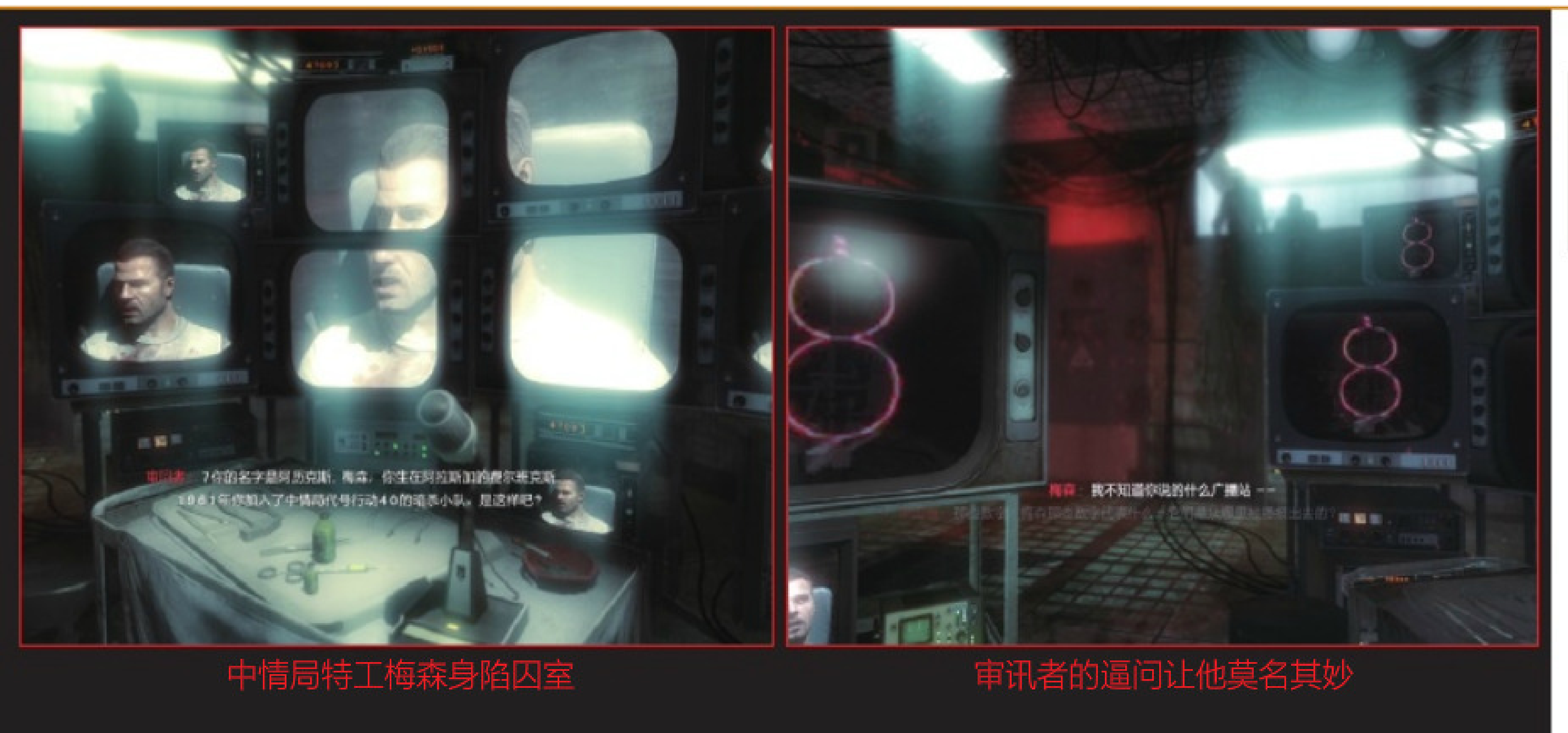
WASD方向键和鼠标操控主角闯关灭僵尸，解锁这个小游戏需在游戏主菜单下连续点击空格键，被捆在审讯椅上的梅森会挣脱束缚站起身来，走到审讯室后面使用电脑，在显示屏上输入“3ARC UNLOCK”可以同时解锁“五”和《死亡街机行动》。

剧情攻略

头痛欲裂，全身说不出的难受，他睁开双眼发现自己被捆在一张铁椅上。这里应该是一间秘密审讯室，右边台桌上放着各种刑讯器具，周围还有好几台显示屏，奇怪的是屏幕上不断闪过一些看似毫无规律的数字。从扩音器里传来一个低沉的声音：“快醒醒！”他吃力地抬起头，看到对面墙上观察窗里隐约有两个人影，那应该是声音的来源，他的审讯者们。

“你的姓名？”那个声音里没有一丝感情色彩。

“雷泽诺夫在哪？你们是什么人？”他本能地抗拒着审讯者，回答他的是从椅子扶手上传来的电流，排山倒海的剧痛几乎撕裂他刚刚清醒的意识，


中情局特工梅森身陷囚室　审讯者的逼问让他莫名其妙

他开始惨叫。

“你的名字叫阿历克斯·梅森，你生于阿拉斯加州的费尔班克斯，1961年你参加了中央情报局的代号行动40小队，对不对？”审讯者的咆哮冲开了他记忆的阀门，无数熟悉的画面和声音瞬间涌入脑海。又一阵强大的电流过后，他无力地垂下脑袋：“是的。”

“广播站在哪里？”

“我不知道你说的什么广播站……”

“梅森，那些数字代表什么？它们的发射源在哪里？”审讯者的声音充满了急促，但梅森压根不明白他在说什么，于是审讯者毫不客气地放出电流让他再次惨叫起来。

显示屏上出现了一个桀骜不驯的中年男子照片，“德拉格维奇呢？你还记得他吗？给我们一些有价值的情报，我们可以保证你的安全。”扩音器里的声音放慢了一些：“让我们从头说起，1961年古巴猪湾，根据我们的情报，你当时在那儿吧？”

梅森在意识的深渊中挣扎着，努力想拼凑那些支离破碎的画面，他呓语道：“卡斯特罗，我们要刺杀卡斯特罗……”

特别行动40
Operation 40

1961年4月17日，凌晨5点。古巴，圣玛利亚酒吧。

中央情报局特工梅森、伍兹和鲍曼经由猪湾潜入古巴后，来到圣玛利亚酒吧找到接头人卡洛斯，他们的任务是刺杀当时的古巴领导人卡斯特罗。四人正在柜台边商议行动计划和撤退路线，突然一队武装民兵闯入酒吧检查，三人都带着武器和地图，让人一搜身必然露馅。伍兹当即随手一刀把民兵队长的手掌钉在柜台上，鲍曼和梅森拔出手枪击倒惊慌失措的其余民兵。枪声惊动了外面的警察，事已至此只能硬碰硬刀兵相见，卡洛斯从柜台里取出M16自动步枪丢给三人，大家一同杀出酒吧。梅森跟在伍兹后面用M16步枪的榴弹发射筒把蜂拥而来的数辆警车炸成火球，左拐进小巷跳上一辆轿车，倒车撞翻追来的士兵，然后踩足油门冲过重重路障。

与此同时美国政府一手策划的以颠覆卡斯特罗政权为目的的猪湾战斗爆发，古巴军队忙于迎击登陆海滩的叛

军，三人趁乱来到卡斯特罗所在的郊外别墅，从山崖上利用滑索空降到前院，梅森落地还没站稳，眼前两名守卫已被伍兹和鲍曼扑翻。经过与别墅内驻守卫兵的多番激战后，三人破门突入主寝室，卡斯特罗持枪抵住身边女子作为人质，怎奈梅森枪法精妙，屏息抬手一枪正中卡斯特罗眉心，不料那获救女人质居然拔枪反抗，三人一通乱枪将这位忠心女卫士击毙。大功告成后，三人杀开一条血路下楼来到后院，闻讯赶来的敌方援兵堵住院门，梅森拾起掩体旁的RPG火箭筒打掉了对方的机枪卡车。冲出院门穿过一段甘蔗地来到机场，负责接应的卡洛斯带领叛军游击队正与机场守军交火，玩命狂奔跳上开始滑行的C130运输机，梅森操纵M60机枪向跑道两侧追来的敌人泼洒弹雨，被击中的燃料桶和油罐车将周围敌人炸得人仰马翻。然而敌人用油罐车挡住了跑道尽头，如果不及时清除这些障碍，飞机就别想升空逃离。千钧一发之际，梅森毅然跃下飞机跳上跑道旁的四联防空炮，挡路的油罐车在防空炮的平射火力中化为灰烬，战友们成功脱险离去，梅森却被扑上来的敌人用枪托打晕抓住。

苏醒的梅森发现自己躺在港口码头上，眼前站着卡斯特罗和两名苏联人，可卡斯特罗不是已经被自己打死了吗？面对他的疑惑，卡斯特罗投来了鄙夷的目光：“你干掉的是我的替身，我们早就知道了你们的刺杀计划。”他身边那位桀骜不驯的男人也冷笑起来：“我们什么都知道。”这个男人就是德拉格维奇，后面那位五大三粗的家伙是他的助手克拉夫琴科。原来德拉格维奇早已获悉中情局的刺杀计划，所有这一切都是个圈套，在苏联人的帮助下，卡斯特罗不但赢得猪湾战争的胜利还抓住了梅森这条大鱼。为了表示友谊和感激，卡斯特罗将梅森交给苏联人处置，德拉格维奇狞笑着声称要让梅森尝尽地狱的滋味。


一枪爆头干掉了卡斯特罗的替身


梅森被转交给苏联人

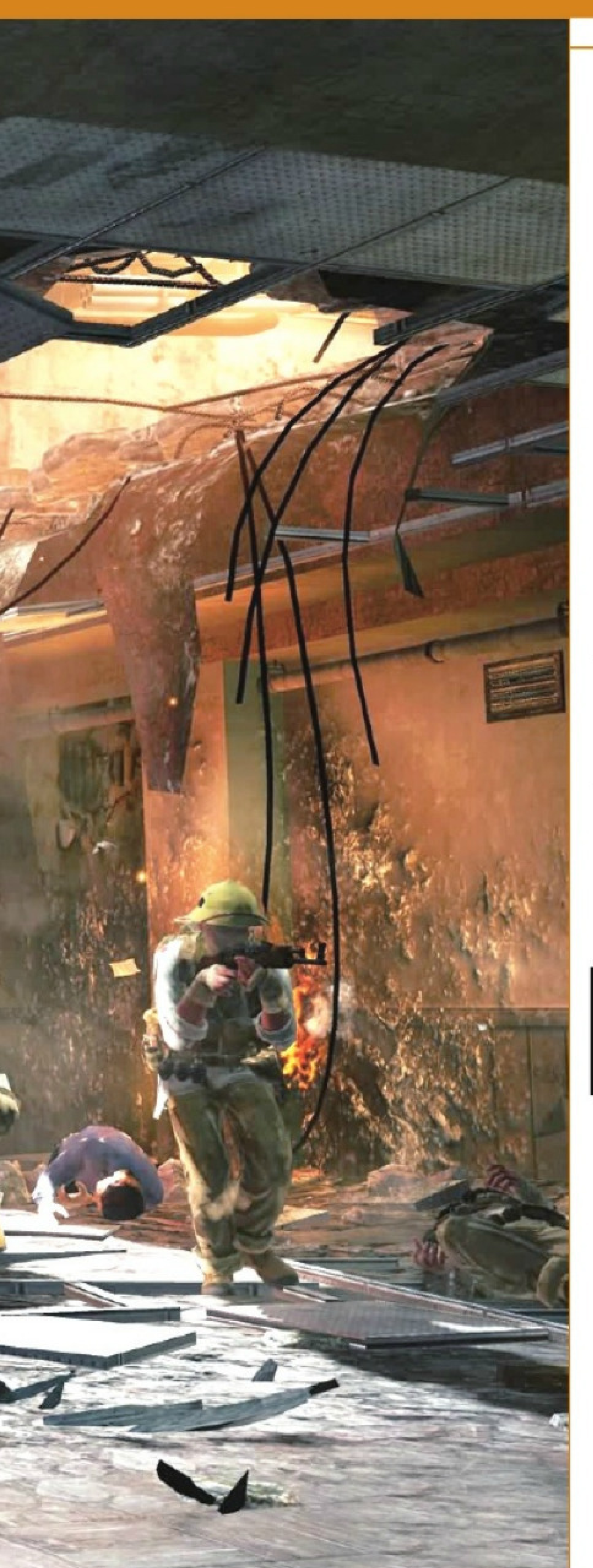

沃库塔 Vorkuta

1963年10月6日，凌晨6点。苏联，沃库塔劳改营。

经过三年的酷刑和洗脑折磨后，梅森被送到臭名昭著的沃库塔劳改营，他在这里结识了二战老兵维克多·雷泽诺夫（《使命召唤5：战火世界》里的苏军配角）并引为知己。这位雷泽诺夫可不是个寻常人物，他网罗了大批囚犯密谋暴动越狱。这天，雷泽诺夫与梅森假意斗殴引来狱卒斥骂，当狱卒毒打雷泽诺夫时，梅森从地上抓起一块石头猛击狱卒后脑，雷泽诺夫夺下矿坑升降机钥匙，沃库塔大暴动随即开始！矿井隧道里无数囚徒

与狱卒扭作一团，梅森手持铁片小刀杀开一条血路跟着雷泽诺夫登上升降机，同行犯人对梅森这个外国人尚存戒心，但雷泽诺夫告诉他们大家应同舟共济。大块头塞奇率先冲出升降机飞起一镐将眼前狱卒挑死，梅森拾起丢在地上的马卡诺夫手枪，囚犯们涌出升降机猛砸电梯间大门，外面传来机枪扫射声，久经战阵的梅森脸色大变：“你们这是自杀。”但雷泽诺夫的回答却让他更加震惊：“没有牺牲就没有胜利，相信我，我们俄罗斯人深知这一点。”大门撞开的同时，外面塔楼上的机枪瞬间扫倒一大片囚犯，雷泽诺夫和塞奇冲到右侧一辆矿车后冒着弹雨推车前行，梅森跟上提供火力掩护，他连连射倒两侧扑上来的士兵，左侧同样躲在矿车后的狱友以人形弹弓抛射炸药摧毁了塔楼上的机枪火力点。来到广播大楼后，梅森按雷泽诺夫的吩咐直冲上三楼楼顶，从这里可以看到劳改营南面仍有3处楼顶火力点威胁着囚徒们，借助旁边两名狱友搭建的人形弹弓，梅森发射炸药逐一炸掉了所有敌方火力点。雷泽诺夫在二楼利用扩音喇叭鼓舞狱友们为自由而战，梅森回到一楼发现塞奇已砸开库房铁门，他拾起一支KS-23霰





弹枪轰开外面的栅栏门锁，众囚徒在乌拉的狂热喊声中涌入前院。此时空中出现的敌方直升机压制住了囚犯们，梅森冲到小屋顶上抓起系着缆绳的铁钩用力抛出，正好挂住直升机使其动弹不得，失去平衡的直升机坠落爆炸，囚犯们再度得以向前推进。在实验室里塞奇为掩护梅森被铁闸门活活压死，梅森打开闸门开关后掩护雷泽诺夫挡住苏军特种部队突击，雷泽诺夫以氧割刀切开库房门，里面放着一具“杀人机器”型转管炮，得到这件大杀器后梅森一路横扫千军万马，招架不住的看守们释放了催泪瓦斯。当梅森从窒息中醒来时发现雷泽诺夫跨上摩托车准备强行突围，他也挣扎着爬上旁边的另一辆摩托，两位患难战友一同破窗跃出。击溃尾随赶来的敌摩托后，两人夺得一辆机枪卡车痛击追兵，最后雷泽诺夫掩护梅森跳上火车奔向自由，但他自己却落入敌手生死未卜。

美国国防部 U.S.D.D.

1963年11月10日，下午5点。美国，五角大楼。

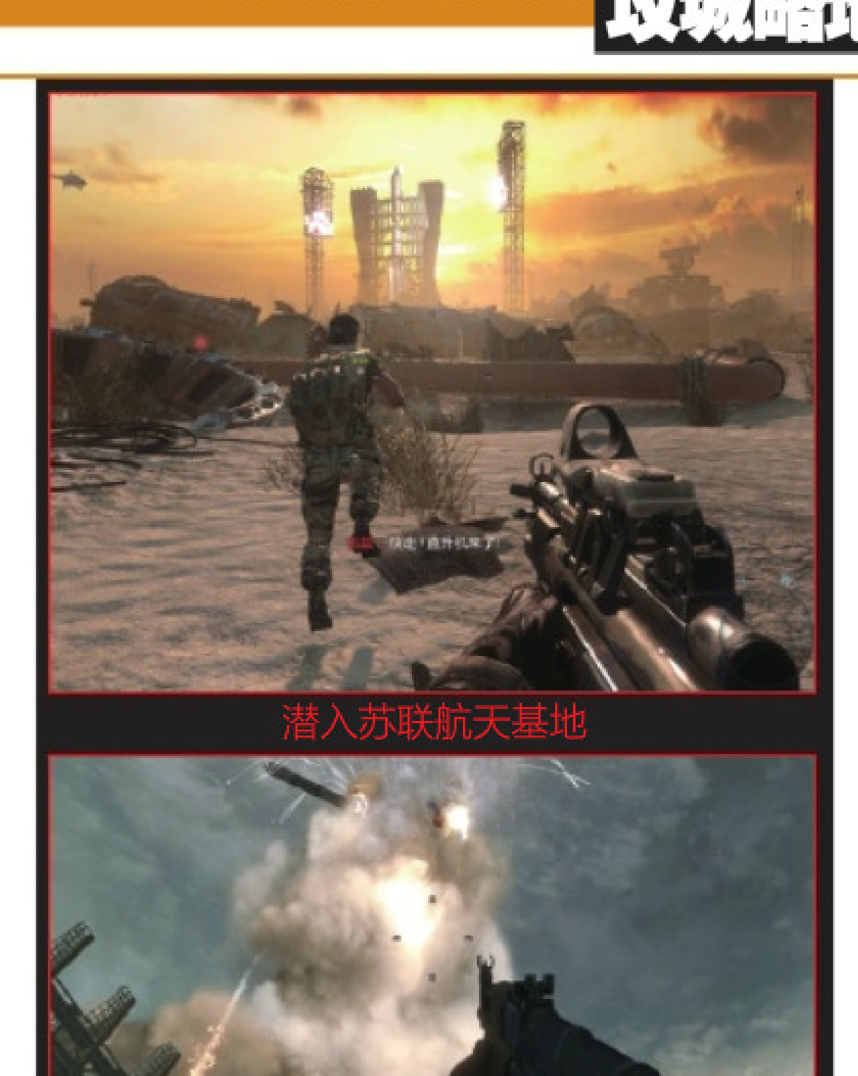
回到美国后梅森成为传奇英雄，中情局资深特工哈德森与他乘直升机降落在五角大楼外的停机坪，一辆国会议员才有资格享用的加长型豪华轿车早已在此等候，车里坐的居然是当时的美国国防部长麦克纳马拉。麦克纳马拉赞扬梅森的英勇表现后告知德拉格维奇已成为美国的头号威胁，务必除之而后快。进入五角大楼后，梅森等人在麦克纳马拉的带领下通过层层安检，沿途警卫纷纷报以敬仰的目光，甚至有位喷云吐雾的金发美女向梅森投来暧昧眼神。进入国防部地下指挥中心后，梅森见到了美国总统约翰逊·肯尼迪，肯尼迪亲自向梅森下达了干掉德拉格维奇的命令，但不知为何梅森一路总觉得头晕目眩，幻觉中他甚至抓起桌上的手枪瞄准了眼前的肯尼迪，这到底是怎么回事？



（左图）暴动意味着残酷的生死搏杀
（右图）手持大杀器横扫千军万马

总统密令 Executive Order

1963年11月17日，清晨7点。苏联，拜科努尔航天中心。



潜入苏联航天基地

摧毁了升空的联盟2号火箭

梅森跟随老搭档伍兹和鲍曼等人潜入苏联境内执行绝密行动，他们的主要任务是攻入拜科努尔航天中心摧毁即将发射的联盟2号远程运载火箭，同时搜寻德拉格维奇的下落，另外二战中幸存的一帮纳粹科学家也在这里为苏联人效力，顺手解决他们也是本次行动的任务之一。中情局在航天中心里发展了一名俄罗斯卧底威夫尔，他将负责接应突击小队。梅森与伍兹抵达接头地点后没有见到威夫尔，摸到基地边缘用望远镜观察发现威夫尔已经被捕，德拉格维奇的助手克拉夫琴科在拷问过程中残忍地戳瞎了威夫尔的左眼。情况有变，伍兹决定强行发动攻击拯救威夫尔，他带着梅森小心翼翼穿过公路避开巡逻直升机，干掉两名卫兵后换上军服。与同样乔装打扮的鲍曼和布鲁克斯汇合后，四人大摇大摆走进基地大门。鲍曼和布鲁克斯引开通讯大楼门前的卫兵，梅森和伍兹突入楼内，扫倒楼上敌人冲到楼顶干掉狙击手。梅森接过伍兹递来的爆炸弩为南面进攻审讯所的鲍曼小组提供火力掩护，消灭院内敌人后梅森以弩箭发射缆绳钉住审讯室窗户，然后从高处滑下破窗而入，扫倒室内敌人后成功救出威夫尔。接下来众人杀到火箭发射基座，必须在5分钟之内突破封锁杀到辅助控制室外，梅森在墙上安装C4炸药包爆开侧壁，进去后发现火箭发射程序已启动。梅森赶紧跑到控制室外，操起一具单兵对空导弹发射器瞄准正在升空的联盟2号火箭头部扣动扳机，导弹在梅森的手控



引导下正中火箭尾部，联盟2号运载火箭凌空爆炸起火，从天而降的残骸和燃料将整座基地变成一片火海。梅森等人钻入地下通道追击逃遁的德拉格维奇，经过多番苦战后他们只找到德拉格维奇乘坐的车辆残骸，伍兹认为德拉格维奇可能已被烧成焦炭，但梅森坚信这个狡猾的家伙没有死，他和那些神秘莫测的数字始终萦绕在梅森的意识深处。

侦察组 S.O.G.

1968年1月21日，早晨9点。越南，溪山要塞。

越战爆发后，有情报表明战区内似乎有德拉格维奇的身影出没，梅森奉命跟随哈德森赶往溪山要塞调查此事。在停机坪见到才从战场撤回的伍兹，伍兹介绍溪山要塞是中情局属下侦察组（S.O.G.）在东南亚地区的活动基地。还没说几句话基地突遭越共炮火轰击，吉普车为躲避飞机残骸翻了个四脚朝天，梅森与伍兹赶紧拖起受伤的哈德森往掩体工事里跑。进了工事后哈德森清醒并恢复行动能力，梅森换上M16自动步枪和M60机枪跟随伍兹冲入战壕，北越部队发动的人海冲锋几乎瞬间突破外围防线，身边时常敌友难分。一名越军跳下骑到梅森身上，扭打中梅森扯开对方身上手雷保险环，趁其惊慌失措之际将敌人一脚踢开，爆炸过后满地碎肉残肢乱飞。铺天盖地而来的敌人摧毁了战壕上的一辆装甲车，梅森只能从履带缝隙下面匍匐爬过去，枪林弹雨中冲入工事掩体内操起M60机枪一通狂扫，很快敌人的T-55坦克出现，在伍兹的提示下梅森退到后面弹药堆那里拿到RPG火箭筒，打掉3辆敌坦克后总算暂时压住敌方攻势。从旁边坑洞中跳入隧道后来到后侧防线，这里的战斗更加惨烈，越军已渗入山脚阵地，正沿着山坡向上猛攻，梅森在伍兹的掩护下冲到山腰阵地，推翻缠裹了炸药的油料桶滚到山脚燃起大火挡住越军冲锋。沿着山脚的战壕向右移动，右侧山头阵地刚被越军夺取，梅森等人蹲伏在烧焦的树枝残桩中强攻山头阵地，这场战斗宛如一次血淋淋的地狱之旅，率先冲上山头的美军与越军展


投入血与火的越南战场


敌人的人海冲锋

开肉搏厮打，伍兹枪栓卡住被北越士兵一枪托砸翻在地，危急时刻梅森掏出巨蟒左轮手枪击毙敌人救下伍兹。在山后的营地，梅森在伍兹的配合下登上吉普车发射手控制导导弹摧毁6辆T-55坦克，至此越军对溪山要塞的进攻宣告彻底失败。

叛逃者 The Defector

1968年2月2日，晚上7点。越南，西贡市。

中情局在顺化找到一名叛逃的苏联情报人员并将派出SOG护卫队将其转移至西贡市，此人可能知道德拉格维奇的下落，梅森等人闻讯立即赶到战火纷飞的西贡市，他们乘坐的休伊直升机被地


又一次见到雷泽诺夫

面火力击落，正在绳降的伍兹与梅森落入楼内侥幸逃生，伍兹从越军手中夺得一支可发射火焰弹的SPAS-12霰弹枪丢给梅森，找到鲍曼后三人合力杀出大楼。护送叛逃者的SOG小组失去联络，三人只能杀开一条血路前往叛逃者藏身地搜寻。破门而入的梅森被一名越军偷袭，生死关头老朋友雷泽诺夫突然出现干掉敌人，原来他就是那名叛逃者，雷泽诺夫告诉梅森德拉格维奇已经脱离莫斯科控制，这家伙目前正在策划一个攻击美国西部的大阴谋。众人冲出大楼见到美军装甲车在巷子中冒着越军猛烈火力推进，梅森从友军通讯员手中夺过联络电台召唤空中武装直升机逐栋清扫敌人占据的大楼。摧毁越军坦克后，伍兹呼叫撤退直升机却被告知附近有越军防空炮，梅森与伍兹合力推开街边屋门，在敌防空炮阵地楼下埋设炸药将其摧


用联络电台呼叫火力增援

毁。好容易来到预定撤离地点，匆匆降落的直升机却要先送重伤员，大家只能留守街口阵地阻挡敌人。越军在高音喇叭喊话声中投放烟雾弹，紧接着发动人海冲锋，梅森操纵M60机枪与战友们浴血奋战。最后越军坦克突入己方阵地，梅森发射火力指引信号将其摧毁，然后跟随战友们跳上码头开来的巡逻艇逃离。雷泽诺夫透露德拉格维奇勾结英国科学家丹尼尔·克拉克博士密谋制造被称为诺瓦六号的超级生化武器，他们准备用这种武器毁灭美国。

数字 Numbers

1968年2月9日，下午5点。香港，九龙。

哈德森与威夫尔在香港九龙抓住了丹尼尔·克拉克，但克拉克拒不合作，哈德森砸碎窗户后将锋利的玻璃塞入他嘴里，然后猛击其脸颊。吃尽苦头的克拉克这才招供自己仅仅负责生化武器的后期组合工作，真正掌握核心技术的是德国纳粹科学家斯泰纳博士，德拉格维奇已知道克拉克被捕，他可能已经派出手下前来杀人灭口。克拉克话音未落，一伙全副武装的特种部队破墙攻入楼内，哈德森拔出双枪迎头击倒几人，克拉克趁乱释放毒气致使敌人陷入混乱。三人爬上梯子逃到楼顶，消灭敌狙击手后冲刺跃到对面楼房中，推开冰箱从秘密军械库中获得重武器。经过几场殊死战斗后敌人越来越多，雷电暴雨中三人蹦跳在楼台屋顶之间险象屡生，哈德森质问克拉克是否还知道更多德拉格维奇的秘密，克拉克勉强说出德拉格维奇制造诺瓦六号的基地位于乌拉尔山脉的亚曼托山，斯泰纳博士也在那里，他们研究了一种特殊的数字密码系统。哈德森正要询问详情，克拉克却被狙击手射杀，最后哈德森与威夫尔沿屋檐滑落到地面登上接应小组的面包车撤离。

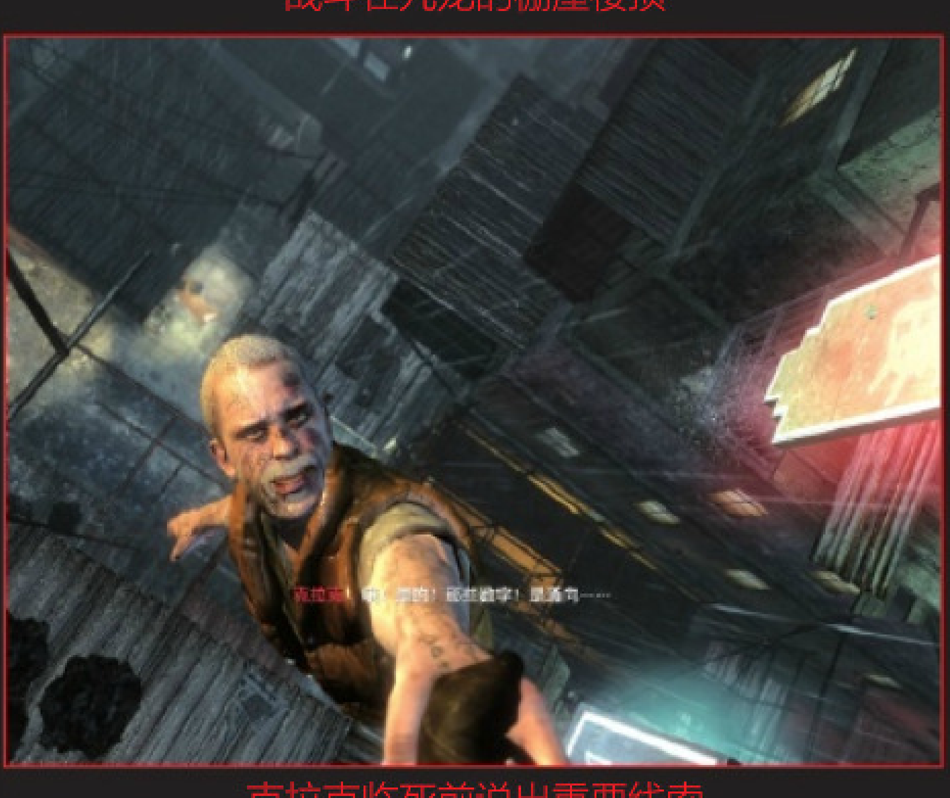
审讯室的回忆中提到诺瓦六号武器时，梅森顿时咬牙切齿，随口蹦出一句雷泽诺夫的口头禅：“德拉格维奇、克拉夫琴科和斯泰纳都必须死！”身为苏军战斗英雄的雷泽诺夫如何知道诺瓦六号的秘密？他又怎么会与德拉格维奇等人结下深仇大恨？这一切还得从第二次世界大战末期说起。

诺瓦计划 Project Nova

1945年10月29日，正午12点。北极圈。

参加过柏林战役的战斗英雄、苏军上尉维克多·雷泽诺夫与他的战友迪米特里·彼得连科（《使命召唤5：战火世界》里的苏军主角）奉命来到北极圈执行名为“奥林匹斯行动”的绝密任务，


战斗在九龙的棚屋楼顶


克拉克临死前说出重要线索

这次行动的总指挥居然是德拉格维奇和他的心腹克拉夫琴科，在斯大林格勒战役时这俩家伙以去搬救兵为借口抛弃部下临阵脱逃，雷泽诺夫打心眼里看不起这两个自私的懦夫，但军人以服从为天职，他只能选择尽忠职守。德拉格维奇下令务必生擒一位名叫斯泰纳的德国科学家，如果有谁胆敢伤害此人将受军法严惩。战斗打响后，手持波波萨冲锋枪的苏军士兵如潮水般横扫德军营地。和以往一样，像雷泽诺夫和彼得连科这样的勇士总是冲锋在前，而德拉格维奇等人却躲在后面最安全的地方。消灭所有顽抗的德军后，雷泽诺夫在一间屋子里找到坐在椅子上的斯泰纳博士，从那双充满邪恶的眼睛不难看出这人是个彻头彻尾的恶魔，斯泰纳甚至气焰嚣张地冲雷泽诺夫嚷道：〝别用枪指着我，你这只俄国狗，带我去见德拉格维奇！〞如果不是德拉格维奇严令在先，和德国人有杀父之仇的雷泽诺夫真想直接爆掉他那颗罪恶的头颅。

斯泰纳带着德拉格维奇等人找到了一艘搁浅在雪原中的德国货轮，据说这艘破船上有德国人秘密研制的超级武器。德拉格维奇对斯泰纳的友好态度令迪米特里感到迷惑，但克拉夫琴科却杀死了其他所有的德军俘虏。进入货轮船舱后，雷泽诺夫偷听到斯泰纳与德拉格维奇的交谈，原来1943年时希特勒已看出形势不利，为挽回败局他命令斯泰纳等科学家研究一种大威力的生化武器，斯泰纳成功造出具有可怕杀伤力的神经性毒气诺瓦六号并将它们装入V2导弹，准备向华盛顿和莫斯科发射以扭转乾坤，不料运送诺瓦六号的货轮途中遭到英军攻击搁浅北极，没过几天德国宣布战败投降，斯泰纳自认为手中奇货可居，便联络德拉格维奇意图转投苏联人，船上装有诺瓦六号的V2飞弹算是见面礼。德拉格维奇想试试这种武器的威力，雷泽诺夫等不愿与其同流合污的苏军将士显然是最好的牺牲品，他们被解除武装后押入密封舱室，雷泽诺夫亲眼目睹隔壁的彼得连科惨死，这位保卫祖国的英雄没有倒在战场上，却死于自己人手中。从那时起雷泽诺夫便发誓要杀了外面这三个魔头，为冤死的战友们复仇。嗅觉灵敏的英国人也派出特种部队来侦察这艘德国货轮上的秘密，他们与德拉格维奇的爪牙交火后炸开了密封舱室门。死里逃生的雷泽诺夫夺得武器后杀到货舱里布设下定时炸弹，然后射断一根支撑杆致使天桥坍塌，他和战友们爬上天桥沿着船舷退到船头，最后抓着吊臂缆绳滑落到冰面上。爆炸的定时炸弹把货轮送入海底，德拉格维奇等人早已逃之夭夭，但雷泽诺夫却背负杀害战友的罪名被送往沃库塔劳改营，他在那里与梅森相识并将铲除三魔头的心愿传递给梅森。

雷泽诺夫一马当先杀入德军营地

德拉格维奇勾结斯泰纳谋害忠良

越共
Victor Charlie

1968年1月9日，正午12点。越南，北部隔离区。

有情报证明克拉夫琴科在北越地区活动，梅森与伍兹立即乘直升机前往搜索。他们的座机遭越军攻击坠河，昏迷中醒来的梅森发现越军士兵已围了上来，情急之下他拾起一只M1911手枪隔窗击毙两名敌人，但直升机随即沉入水中，梅森与伍兹怎么用力也拉不开舱门，最后还是突然出现的雷泽诺夫从外面帮助他们扯开了舱门。浮出水面后梅森爬上小舟抓住一名越军士兵作为肉盾，同时以他手中的AK47扫倒对面小艇上的3名敌人，消灭岸上闻声赶来的更多敌人后，勇士们只能徒步前往预定地点。由于附近全是驻有重兵的越军基地，伍兹告诫梅森只能使用SOG战术小刀避免惊动敌人，潜水偷袭小舟上的敌人后他们与鲍曼带领的威士忌小组会合。梅森在水下埋设C4炸药包，又和伍兹摸进营房内用匕首结果了睡梦中的敌军士兵，引爆C4炸药后村内敌人蜂拥而出，SOG的增援部队同时赶到助战，战斗目标是解决岸边小屋旁的防空炮。越军的顽强抵抗使SOG几乎无法靠近防空炮，混战中梅森从岸边空地上拾起一具M202四管火箭发射器将防空炮阵地炸成一片火海。战斗结束后SOG小组搜索村后发现越军挖掘的地道，梅森与战友史威夫特跳入坑洞中艰难爬行，地道内极其狭窄，拧亮手电筒后只有手枪可用，没走多远史威夫特遇袭身亡，孤身一人的梅森再度遇上雷泽诺夫获得帮助，两人消灭沿途设伏的越军找到地下深处的诺瓦六号试验所，但克拉夫琴科已经逃走，桌上留下的测试报告表明诺瓦六号的杀伤力极强。打开实验所尽头的出口大门会引发连锁爆炸，梅森一口气蹿了出去，沿着坑道向前连滚带爬狂奔，最后掘开坍塌堵塞的洞口爬到山壁边



潜入越军营地执行秘密任务

穿行在狭窄坑道中的感觉令人窒息

缘，伍兹等人的直升机正好赶来。

坠毁现场 Crash Site

1968年2月11日，中午1点。老挝。

克拉夫琴科逃往老挝，他用来运送诺瓦六号的一架运输机被中情局击落坠毁于老挝境内，SOG小组闻讯立即出动。梅森等人乘坐装甲巡逻炮艇从美军基地出发，沿途以机枪和火箭弹横扫湄公河两岸的越军火力点，激战中操作前甲板机枪的新兵不幸中弹身亡。幽灵般再度出现的雷泽诺夫告诉梅森，克拉夫琴科肯定就在附近。在蜿蜒崎岖的河道尽头登岸后与奉命前来增援的海军陆战队士兵会合，推进途中多次遭遇伏击，尤其树顶隐藏的敌狙击手简直防不胜防，开始己方直升机还能提供火力增援，但随后杀出的苏制武装直升机干掉了所有美军直升机。抵达坠机现场后可以看到，一架几乎解体的运输机趴在山崖顶，梅森试图从垮塌的左侧机翼爬上去，机舱内发生的剧烈爆炸险些将他抛下深谷，幸好他赶紧蹲下稳住身形这才顺利爬入机舱。伍兹撬开舱内木箱，箱子里没有诺瓦六号，只有掷弹筒和地图，此时山崖周围出现大批敌人，对方武装直升机发射火箭击中运输机残骸，三人落下悬崖摔昏被俘，挣扎醒来的梅森摸出手枪要反抗却被一脚踢飞，洋洋得意的德拉格维奇和克拉夫琴科出现在他眼前……


装甲巡逻艇枪炮齐发好生威风

机舱内并未发现诺瓦六号

大规模杀伤武器 WMD

1968年2月18日，凌晨5点。加利福尼亚，比尔空军基地。

中情局认为梅森等人已在老挝的战斗中阵亡，此前在香港九龙的行动中克拉克博士曾透露德拉格维奇在乌拉尔山脉设有研究基地，哈德森等四人随即潜入乌拉尔山，从加利福尼亚比尔空军基地起飞的一架SR-71黑鸟高空侦察机将为他们提供情报支援。玩家开始扮演飞行员莫斯利上尉，莫斯利身穿厚重的高空飞行服走近停放在机场上的SR-71侦察机，与耐伊斯少校握手后进入机舱点火（鼠标左键）升空（S键）。飞抵乌拉尔山脉上空后，玩家转为控制耐伊斯少校，从高空实时俯拍的热像仪屏幕上为哈德森带领的SOG行动小组提供战术指引。此时按WASD键可控制预定目标点，按空格键是下令移动，鼠标右键



被逼参加死亡游戏“俄罗斯轮盘赌”



迎战敌方武装直升机

是放大画面，左键是缩小画面。开始让SOG小组向东接近一座小屋，路面上很快出现苏军巡逻队，立即让小组成员进入屋内隐蔽，但这支巡逻队却停下来进屋搜查，此时玩家转为控制地面的哈德森，以手中消音武器迅速干掉敌人。接着继续以耐伊斯少校的身份指引哈德森等人从小屋后门出去，外面右边的火堆旁有2名敌人暗哨，利用目标点和空格键让SOG小组干掉这2人。向东移动经过公路时又有敌人车队经过，此时赶紧按V键让小组成员就地卧倒隐蔽，安全后进入兵营内开始战斗，歼灭敌人并安放C4炸药摧毁通讯设施。

等到下午大雪转晴后，藏卧于草丛中的哈德森等人避开大队敌军，从天线塔旁系挂缆绳滑下悬崖，他们破窗攻入控制室切断中继天线电缆，经过天桥时遭火箭筒轰击，队友哈里斯不幸落下万丈深渊，哈德森手疾眼快跳过断桥跟着其他人在灭顶雪崩中狂奔，最后三人从崖顶跳伞落到工厂外围。这里的敌人正在作撤离前的清理工作，厂区内埋设了大量引爆电缆，看来德拉格维奇要放弃这里。主控室大屏幕上显示出美国境内的预定攻击点，通话器里突然传来斯泰纳博士的声音，他告诉哈德森等人德拉格维奇要炸掉研究基地并铲除所有知情人，其中也包括斯泰纳博士，斯泰纳为保性命又想投靠美国人。德拉格维奇即将在36小时内通过数字密码广播激活潜伏在美国的催眠特工，这些特工会引爆隐藏在美国各地的诺瓦6号毒气仓，斯泰纳自称知道如何破译数字密码，但他希望美国人先到死海的复活岛去救他。控制室大门打开后，哈德森等人必须在3分钟内冲出厂房登上院子里停放的一辆机枪卡车，哈德森操纵机枪阻挡追兵，威夫尔负责短接电路发动汽车引擎，最后千钧一发之际汽车终于启动带着英雄们逃出爆炸范围。



接近生化武器工厂



偿还 Payback

1968年2月19日，中午11点。老挝与越南边界的秘密营地。

梅森三人落入敌手后被转移到老挝与越南交界的某处洞窟营地，终日承受酷刑苦不堪言。负责拷打他们的俄国特工压根没打算让他们活下去，这小子想出个阴毒招数，让梅森、鲍曼和伍兹三人用一把只有一发子弹的左轮手枪玩“俄罗斯轮盘赌”，鲍曼拒绝被俄国特工用铅管活活打死，伍兹试了一把侥幸未死，轮到梅森时他一枪毙了桌边看守，扭过其身体抽出对方腰间的手枪快速射倒另外两名看守。俄国特工见势不妙拔腿就溜，梅森和伍兹换了AK-47一路穷追不舍，两人力克群敌最终击毙俄国特工为鲍曼报仇雪恨。洞窟出口外是个临时机场，消灭守军后两人登上俄制米-24雌鹿武装直升机开始沿河横扫胡志明小道，途中遭遇的敌方萨姆防空导弹基地最具威胁性，幸亏机关炮扫射可摧毁迎头飞来的致命导弹，好不容易过五关斩六将最后还有2架敌方M-24等着来场决战。结束空中格斗后两人在克拉夫琴科的洞窟外着陆，这里还关押着一批美军战俘，打开牢门解救出来后己方战力倍增。梅森冲入洞穴深处的指挥室突遭克拉夫琴科偷袭，眼看他就要死于这俄国佬毒手下，及时赶到的伍兹一刀刺入克拉夫琴科后背，克拉夫琴科狂性大发干脆扯掉身上手雷的保险栓，伍兹抱着他跳出窗外，两人在爆炸的巨响中同归于尽。在指挥室里的桌子上，梅森找到了复活岛地图和斯泰纳博士的照片，

雷泽诺夫的声音又在他耳边响起：”德拉格维奇、克拉夫琴科和斯泰纳都必须死！”梅森决定完成老朋友的这个心愿。

审讯室中的梅森通过回忆想起自己当初在古巴被俘后也接受了德拉格维奇的催眠洗脑，德拉格维奇的数字密码广播对他也有激活效果，但他既不知道数字密码广播的具体含义，也不知道自己在催眠中接受了什么样的任务。气急败坏的审讯者要求梅森说出德拉格维奇的广播站位置，如果不能及时阻止德拉格维奇的广播，整个美国都将被诺瓦六号摧毁，可梅森哪里知道这个秘密，情急之下他又陷入了昏迷。

复活岛 Rebirth

1968年2月23日，晚上11点半。苏联，复活岛。



从电梯顶发动致命突袭



在梅森的幻觉中雷泽诺夫杀了斯泰纳

梅森和雷泽诺夫躲在货箱中潜入复活岛，撬开门干掉外面的装卸工后梅森夺得一柄利斧，跟随雷泽诺夫躲开头上直升机的探照灯，利用集装箱避开沿途巡逻守卫，快速冲入有灯小巷中砍死一名落单的守卫夺得枪械。警报声中梅森和雷泽诺夫经屋顶从电梯井进入研究所找到了纳粹余孽斯泰纳博士，梅森亲眼目睹雷泽诺夫举枪干掉斯泰纳为战友们复仇。时间回放到20分钟前，哈德森带领的中情局突击小组乘装甲车从复活岛正门突入，在机枪和榴弹的轮番轰击下敌方防线土崩瓦解，随后赶来的苏制武装直升机摧毁了装甲车并投下诺瓦六号生化毒气弹，早有准备的哈德森和威夫尔赶紧换上防化服继续向前冲杀，突入研究所后发现遍地横尸，显然梅森已经捷足先登。等冲到控制室前众人隔窗看见梅森揪住斯泰纳正在暴打，最后梅森突然大喝自称为雷泽诺夫并拔枪击毙斯泰纳，哈德森破窗而入打晕梅森后发现斯泰纳已经身亡，所有线索都汇集到梅森身上，于是他们决定立即审问梅森，这才有了故事开头那一幕。

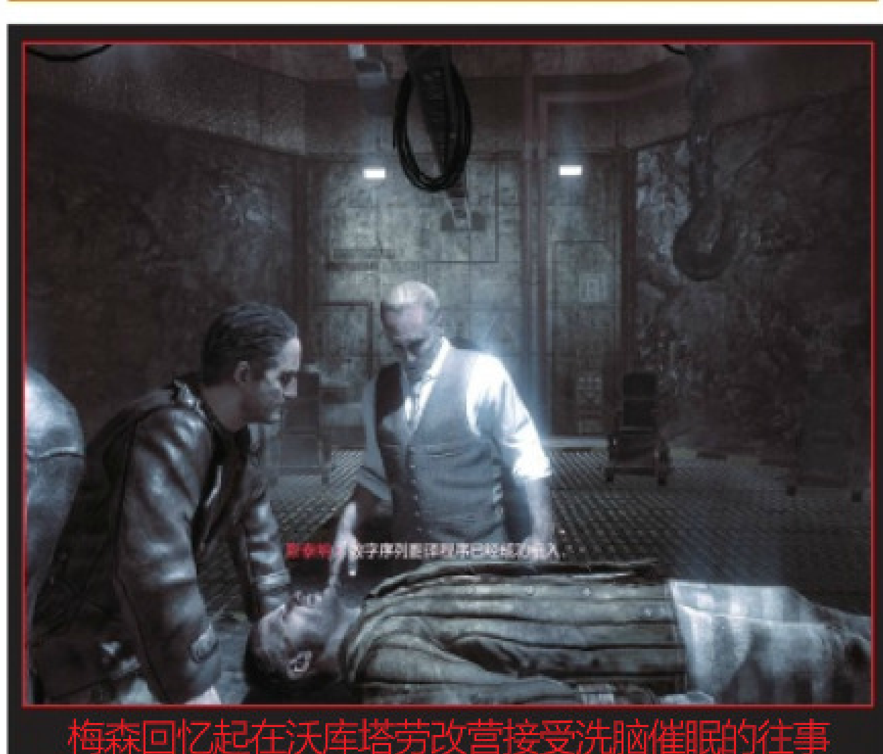
启示 Revelations

1968年2月25日，晚上11点。中情局秘密审讯室。

哈德森在审讯中让梅森重温了一遍这几年的记忆，试图通过他找到德拉格维奇的广播站，但梅森仍然无法想起自己被洗脑的经过，哈德森失望之余下楼来释放梅森却被梅森打晕。梅森步履蹒跚走出审讯室，头疼欲裂的他脑海中反复闪过无数纷乱的记忆片段，推开医疗室大门，眼前的手术台宛如一道雷电照亮了他意识深处的阴霾，他想起来了！所有发生在沃库塔劳改营的那些已被忘却的记忆！德拉格维奇在斯泰纳帮助下对梅森洗脑并注入数字密码解码程序，但由于梅森的精神意志极其顽强，斯泰纳的催眠操控邪术时灵时不灵，不耐烦的德拉格维奇只好把梅森丢回劳改营囚徒中任其自生自灭。审讯室中哈德森苏醒后追上梅森告诉他，一直以来伴随在梅森身边的雷泽诺夫其实是他自己的幻觉，真正的雷泽诺夫早已死于当年逃

评论

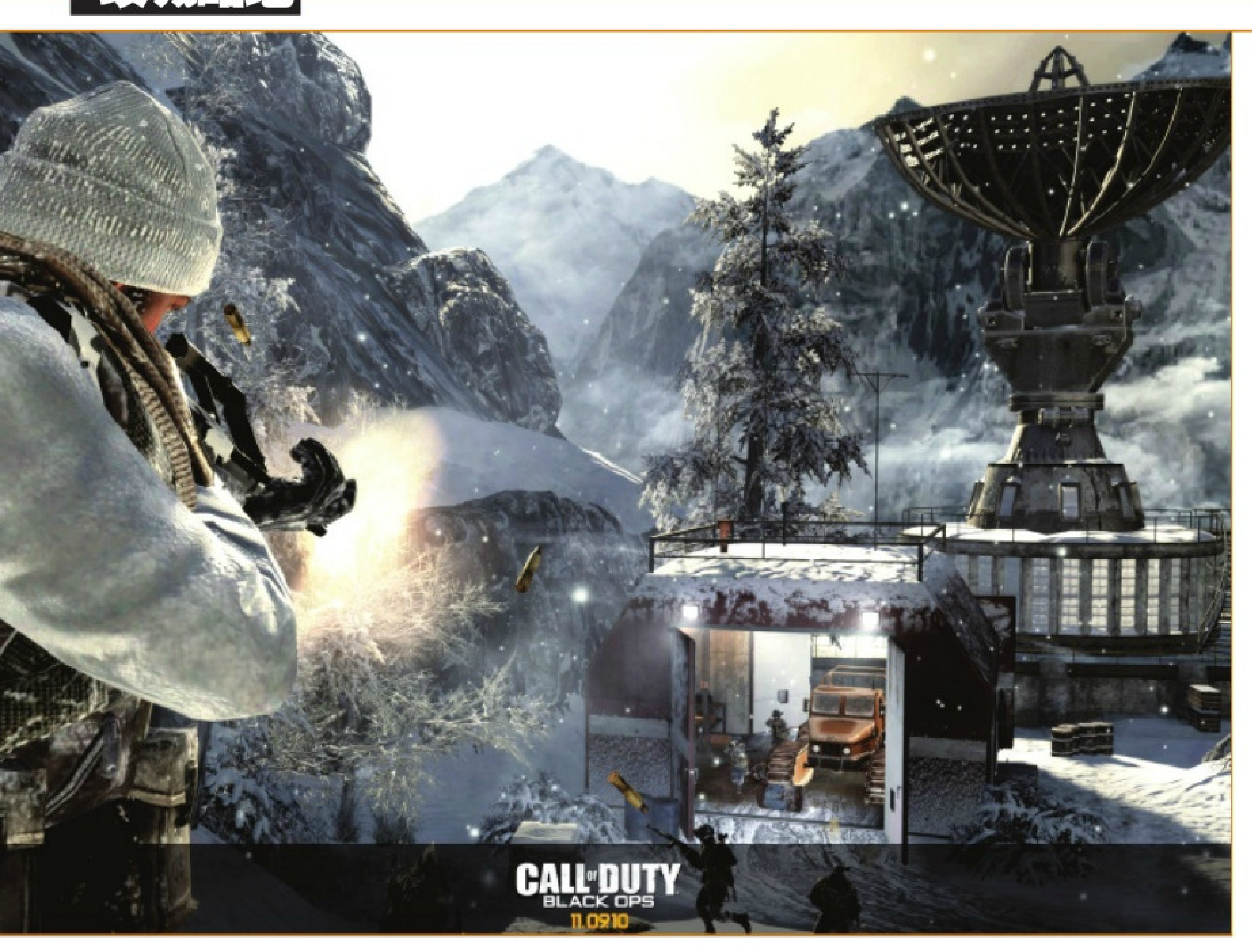
本作故事一改以往无脑扫射流的纯杀戮风格，情节铺设错综复杂，各种手法桥段的衔接运用水准堪比专业影视剧本，诸多人物形象的塑造栩栩如生，尤为突出的是雷泽诺夫这位充满粗犷气息的传奇人物，勇猛豪放而又睿智机敏，逆境中始终坚韧不拔，于祖国于朋友皆能忠义两全，尽管身死魂灭却一直是主角梅森的精神支柱。与时俱进的画面细节和动态声光效果使游戏中的战场体验超越了以往历代前作，沃库塔劳改营暴动、溪山要塞混战、湄公河上的直升机较量等战斗场景几令玩家血脉贲张心跳加速，这可是电脑游戏独有的互动优势所决定，纯影视作品的观众们注定无法拥有这份奢华体验。一直认为《使命召唤》是快餐型游戏，只不过是那种昂贵的豪华快餐，只高不低的硬件门槛保证了绝对一流的视听享受，但由此带来的弊病确实重复可玩性地下，通关两三遍后很少会愿意再去重温那些烂熟于胸的预设脚本。好在多人模式和五代开始出现的僵尸模式大大改善了这个问题，《使命召唤》在这方面做得非常好，单机战役通关后的玩家依然能在多人对战地图中津津有味地厮杀上好几个月，或大家联机挑战僵尸的无限流攻击也是一件饶有趣味的集体活动。



梅森回忆起在沃库塔劳改营接受洗脑催眠的往事



哈德森告诉梅森其实雷泽诺夫早已不在人间



一座巨大的水下基站。就在此时基站突然灯光大亮，德拉格维奇的数字广播正式开始了！哈德森向指挥部报告后得知军方已派出轰炸机，15分钟后将把这里炸个片甲不留。为保险起见，哈德森仍决定潜水进入基站切断数字广播，梅森要找德拉格维奇算旧账自然也不会错过这个机会，大家潜水进入水下广播站后又是一番殊死搏斗。摇摇欲坠的广播站开始渗水垮塌，梅森成功切断广播电闸后在爆炸的振荡中险些坠下高台，此时德拉格维奇悄然出现要下毒手，多亏哈德森及时赶到干扰了他的注意力，梅森趁机抓住德拉格维奇的脚与其一同落入水中。

德拉格维奇是所有灾难的罪魁祸首，怒火中烧的梅森咆哮着把他摁在水里（Shift键+V键）：“你想操纵我的思想？还想让我试着去杀总统？！”

德拉格维奇狞笑道：“试着？嘿嘿……”可怕的笑容在他脸上逐渐凝固，这个企图毁灭世界的野心家最终被梅森溺死在水中。

当梅森和哈德森浮上水面时，赶来的美国海军舰队已将附近海域包围得水泄不通，威夫尔把他们拉上了橡皮艇：“一切都结束了，我们赢了。”

时间倒回1963年11月22日，一串神秘数字通过无线电波在空中传播，与此同时美国总统肯尼迪抵达德克萨斯州的达拉斯城。在欢迎人群中，梅森的身影悄然出现……

出沃库塔劳改营时的混战，数次危险关头雷泽诺夫突然现身帮助梅森也纯属幻觉。梅森虽然意志坚强，但对雷泽诺夫的崇拜使他无法接受对方已死的真相，他开始出现人格分裂，有时候还会自认是雷泽诺夫。

话说当初在沃库塔劳改营中，雷泽诺夫结识梅森后发现了德拉格维奇为其洗脑催眠的秘密，德拉格维奇交给梅森的任务居然是刺杀美国总统肯尼迪，雷泽诺夫以强大的精神力试图改变梅森头脑中的任务程序，他多次暗示梅森一定要杀死德拉格维奇、克拉夫琴科和斯泰纳这三个魔头，梅森在潜意识中接受了雷泽诺夫的委托，但德拉格维奇的声音也不时在他脑海中响起。恍然大悟的梅森仔细回忆那些神秘数字，他突然想起德拉格维奇曾在古巴港口说过一番话：“古巴盟友已经同意我们在他们的边界建造数字广播站，诺瓦计划启动前所有指令都将从鲁萨卡号发出……”鲁萨卡号？那不正是停泊在古巴港口的那艘货轮吗！得到这个线索的哈德森当即推断德拉格维奇的广播站就在这艘船上！

救赎 Redemption

1968年2月26日，凌晨6点。墨西哥海湾，鲁萨卡号货轮。

中情局的突击小组分乘多架直升机向停泊在海面上的鲁萨卡号货轮发起攻击，梅森驾驶其中一架直升机以机关炮和火箭弹提供火力支援，先摧毁舰体上的多个火力目标点，接着掩护威夫尔的突击小组登陆推进。敌方一架米-24武直突然出现，几度周旋将其击落后，梅森座机也损毁严重被迫降落在舰尾停机坪。跳上甲板后，梅森跟随哈德森奋勇向前，敌方再度派出2架米-8直升机骚扰，梅森拾起地上的瓦尔基里制导导弹将它们干掉。此时无线通话器里传来威夫尔的求救信号，他的突击小组被困在舱底深处，梅森等人攻入底舱救出战友，他们发现鲁萨卡号舱底居然连接着


向鲁萨卡号货轮发起攻击


进入水底广播站搜寻德拉格维奇


德拉格维奇这个魔头终于被干掉

梅森出现在迎接肯尼迪总统的人群中

15 DAYS

一个春夏之交的清晨
——《15天》剧情全攻略

■河南 耿璐

引子

春夏之交的清晨，往常都是被浓雾所笼罩的伦敦，这天却难得的晴朗明媚——不过更让人们兴奋的是昨天夜里在伦敦大本钟上发生的奇事——两个年轻人攀上大本钟的钟面，卸除了钟面上所有的铜铸时钟数字，待警察即将赶到时这两人才不慌不忙地离开，一直到今天清晨，这座大钟上依然是空空如也（图1）！不知是何方奇人敢如此恶搞大本钟这个英国的地标呢？整个伦敦都在议论纷纷……


图1

2009年7月1日

凯瑟琳（Cathryn）从一阵头疼中醒来——她想起自己昨晚和一帮很久不见的朋友聚餐喝酒，此刻竟然连怎么回到自己房间的都记不起来了——哎，嗓子又疼又渴，先去找点茶喝喝吧！她走出房间，看到自己的室友，年轻帅气的麦克（Mike）站在楼梯口冲自己坏笑。

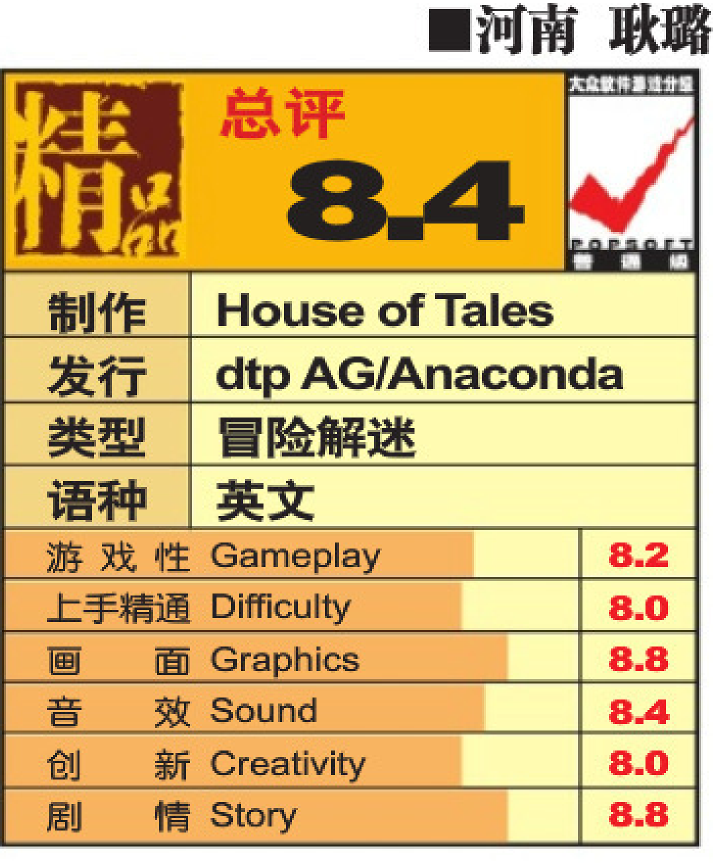
“嘿！美女！昨晚睡得好吗？看样子玩得很开心嘛！”

“你闭嘴吧麦克，我懒得理你！”

“别这种态度嘛！你难道忘了今天是什么日子？亏我们还费尽心机给你预备惊喜……”

“什么惊喜？你们又干啥了？不是背着我做了什么行动吧？！”

“没有啦！伯纳德（Bernie）可是我的同伙！我们没做什么坏


精品 总评 8.4

制作	House of Tales
发行	dtp AG/Anaconda
类型	冒险解谜
语种	英文

游戏性 Gameplay	8.2
上手精通 Difficulty	8.0
画面 Graphics	8.8
音效 Sound	8.4
创新 Creativity	8.0
剧情 Story	8.8


图2

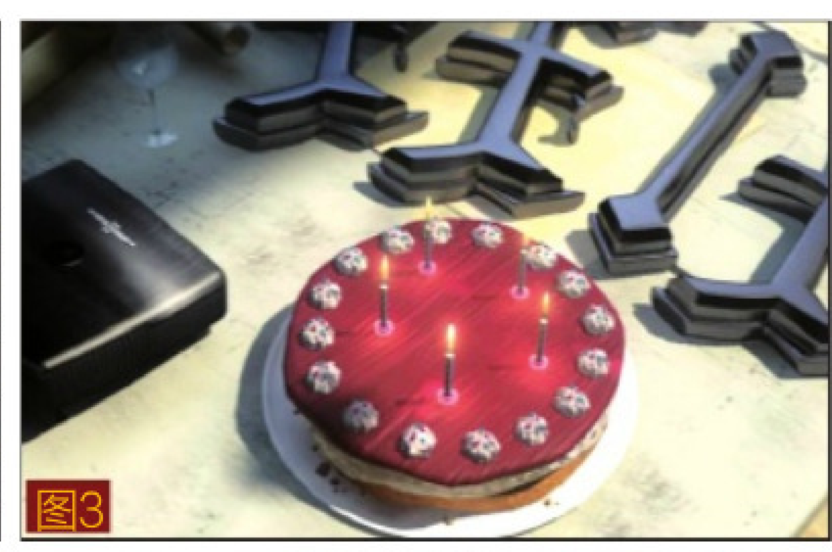

图3


图4


图5

事哦！”（图2）

伯纳德倒是成熟稳重多了，他肯定不会让麦克做出什么错事的——提到伯纳德，凯瑟琳就觉得放心多了。他们三人同是一个非政府自由慈善组织的成员，表面上，凯瑟琳、麦克与伯纳德出于共同的慈善信念成为了亲密的“战友”，他们一同租住在这栋原来是艺术工作室的大房子里。实际上他们和凯瑟琳大学时的老师、组织里的另一位成员罗伯特（Robert）一起组成了一个神秘而强大的团队——简单来说，他们是一伙义贼！凯瑟琳精通艺术绘画史与博物馆学，麦克是黑客怪才，罗伯特是深藏不露的油画摹画大师，伯纳德则是接洽任务的组织协调人。四人一同配合用赝品偷梁换柱盗取名画，屡试不爽——不过，他们做贼的目的可不是为了名画出售取得的天价酬金，而是为了将酬金分文不取地捐献给慈善机构，实际上，他们还是数个慈善机构的固定出资人——这种惊险刺激又能实现理想的生活，凯瑟琳可是相当地喜欢！

她找到一杯凉了的茶凑合着喝了两口，边瞄着今天的报纸头条边走下楼来到客厅：“嘿！你们看了今天的报纸吗？偷大本钟上的时钟数字？！这两个糊涂蛋是怎么想的！嗯，另一头条是美国驻英外交官突然神秘死亡……詹姆斯·汉森（James Henston）……未能查出任何死因……真是怪事频频啊！”

凯瑟琳把报纸放下，却在桌上看到一个生日蛋糕，蛋糕边上躺着几个铜铸的时钟数字摆出了自己的年龄——没错，就是大本钟上的时钟数字！（图3）

“嗯……我们两个糊涂蛋祝你生日快乐！”伯纳德坐在桌前对着她微笑道。

“哦！天哪！伯纳德！麦克！这就是你们给我的惊喜？！你们真是……太疯狂了！不过，我喜欢！”

“好啦，凯瑟琳，记得你生日的可不止我们俩，你瞧，电话答录机上还有给你的留言祝福呢！好像……是你父亲……”

提到父亲，凯瑟琳沉默了，伯纳德和麦克离开了客厅，留下她一人默默地按下了答录机——7年前，她与军火商人的父亲决裂并离家出走，她从未怀疑过自己所做的任何决定，虽然他们父女之间注定有剪不断的羁绊……

“这里是电话答录机，请听到滴声后留言——凯瑟琳！是我！爸爸！我们失去联系已经好些年了，我好不容易才从你原来的男朋友汤姆（Tom）那儿问到了你的电话，今天是你的生日，祝你生日快乐！我不知道……你过着怎样的生活，但我相信……你会过得很好的，是吗？家里的狗，斯波特，去年死了……还有你小时候我们一起种下的树，也已经长很高了……我总在想，你什么时候会回家，和我一起看那棵树呢？好吧，看样子你不在家，我会再打给你的，生日快乐！”

凯瑟琳默默地坐在答录机前——不，不能迟疑！自己现在在做的事情，在过的生活不正是自己一直以来的理想吗？父亲为了赚钱都是在做一些肮脏的买卖，而我则注定就是要帮助那些需要帮助的人，社会的公平正是由我们来实现的（图4）！

她站了起来，删掉了电话留言，想上楼去和伯纳德谈谈。还没开始谈心事呢，伯纳德就告诉她，他们还为她准备了另一个惊喜——刚刚接手的一笔“大买卖”（图5）！

得知新任务

1.在客厅桌子上单击选择“取得”（Take）取得放大镜（Magnifying Glass）。

2.与伯纳德对话后到麦克的房间（Mike's Room），此时不能进入。回到自己房间（Cathryn's Room），剧情自动提示等待了15分钟可以下楼了，在桌上单击选择取得指南针（Compass）。

3.下楼与麦克和伯纳德对话，上楼去到麦克房间，在桌上取得发射器（Transmitter），回到客厅与伯纳德对话，得知任务详情。

原来有一个来自南美的新客户辗转联络到伯纳德，以双倍市价委托他们去盗一幅展出不久的画作。为安全起见，客户变动了好几次见面地点，最新地点则是定在“伦敦眼”——这个世界第三大超级观景摩天轮上。但见面的时间只能是短短几分钟，因此凯瑟琳和麦克必须马上出发赴约——幸运的是，天才麦克破解了“伦敦眼”的智能控制系统，能用一个小小的遥控装置在远程随意控制“伦敦眼”上的任何一个观景舱，他们在观景舱中的交谈和监控影像也可以在系统中被擦除——有了这个保障，他们才敢在众目睽睽下见面，由麦克控制观景舱关闭舱门停留在某一特定位置来进行秘密交易。

“怎样？我是天才吧！你可别小看我凯瑟琳，上个月我可就是秘密集训了10天，昨晚就和伯纳德一起徒手攀上了大本钟，开展了我们的刺激行动——哈哈，我可是脑力体力都一流的天才！怎样？对我刮目相看了吧？”

“得了，麦克，你是天才，天才！如果我们迟到了客户走掉的话，即便天


图6

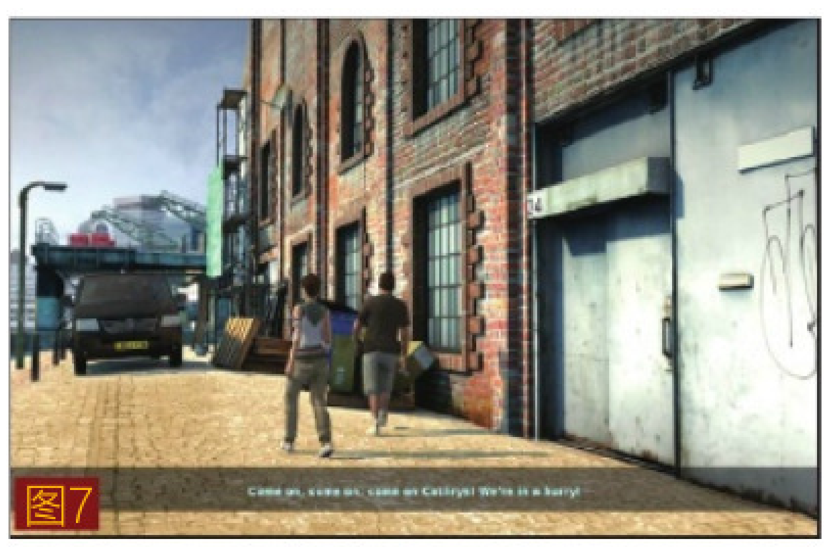

图7


图8


图9

才也没办法了，快走吧！”（图6）

“是啊，收起你那一套吧，你又不是不知道，凯瑟琳怎么可能这么简单被几句话打动呢，哈哈！玩笑归玩笑，咱们还是不能误事啊，我们人多太显眼了，只能凯瑟琳一人和客户单独见面，麦克，你在操纵观景舱的同时还要做好护花使者哦！”伯纳德交待完一切，将两人“赶”上了车，驶往“伦敦眼”（图7）。

“客户叫欧迪拉，我会调好监控器和遥控装置，你和客户的所有对话我都能听见，也能远程遥控你们所在的观景舱，不过你还是要多加小心，凯瑟琳！”（图8）

想着要接到一笔“大买卖”，凯瑟琳觉得有些紧张，她接过麦克递过来的微型无线耳机，走进了观景舱（图9）。

调试遥控接收器

1.调节下层的音频曲线与上层的一致即可。

2.按下左边的频率（Frequency）按钮上的+或-调节波纹的宽度，按下右边的频率（Frequency）按钮上的+或-调节波纹的高度，按下左边的振幅（Amplitude）按钮上的+或-调节波纹的峰值。调节正确后如右图（图10）。



这个客户真的很古怪，他对着初次见面的凯瑟琳发了一番“芸芸大众大多数都像蚂蚁一样浑浑噩噩地活着”之类的哲学感慨后，接着又以高出市价两倍——500万的价格要求凯瑟琳他们去盗取那幅正在伦敦现代博物馆展出的温斯顿·丘吉尔的肖像画（Portrait of Winston Churchill）。

“我们现在就付给你事前定金200万，一周后你们给我交货了，我就付剩下的300万。”

“一言为定。”（图11）

“哎，这人说话怪怪的，对一幅这么普通的画竟然开这么高的价钱，真是搞不懂！伯纳德也说这人是通过各种复杂的关系联系到咱们的，真不知道他们是什么来头？！”

“好了麦克，定金都已经收了，我们该干活了！”

两人赶紧回家与伯纳德回合，毫无疑问，在任务开始前，他们首先需要找到画像的详细信息，让罗伯特“复制”出一副替代品来。


图11


图12

不过伯纳德却告诉凯瑟琳，罗伯特最近好像有点神经质，总是疑神疑鬼的。凯瑟琳和罗伯特情同父女，他让她也开导下罗伯特。“你把任务的信息告诉他，顺便和他聊聊，让他放松心情就对了，我们的‘买卖’可都靠他呢。”（图12）

搜集画像信息给罗伯特

1.上楼进入麦克房间，与他对话要求凯瑟琳去取U盘（USB stick）。点击调查麦克左边的桌面（图13），在桌上取得U盘将它交给麦克。

2.点击使用（Use）麦克的电脑（Monitor Screen），双击打开浏览器（Ryzoom Browser），在地址栏内输入温斯顿·丘吉尔（Winston Churchill）。点击阅读第一条搜索结果，点击页面最下方的链接信息打开艺术博物馆链接（Ryzoom Art Library），打开画像（Portrait of Churchill）（图14）。凯瑟琳自动将信息储存入U盘，并提示她要去找罗伯特。

凯瑟琳发动他们的商务车，出发去镇上罗伯特的工作室兼住所（图15）。


图13


图14

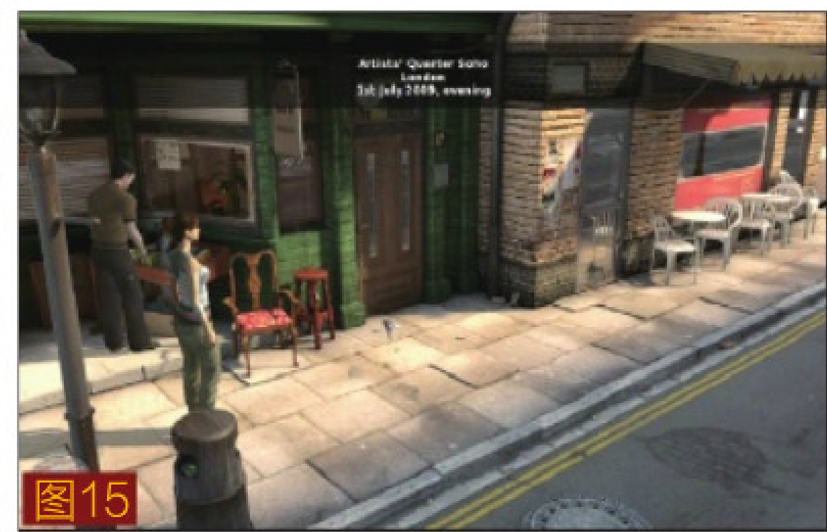

图15


图16


图19


图22


图17


图20


图23


图18


图21

“罗伯特，我来看你了！”

见到憔悴的罗伯特，凯瑟琳还是吓了一跳（图16），罗伯特真是老了，他说自己总觉得有人在窥探他的生活、趁他出门时偷偷进入他的画室，他怀疑这一切都和自己所做的事情有关：“凯瑟琳，一开始我也坚信我们在以正确的方式维护社会的公平——拿走那些肮脏的钱，交给需要钱的人。可现在我怀疑这一切是否正确……我觉得……这些画看我的眼神都变了……可能是我变了，我的选择让我变了……我们是不是应该这样做呢……”

“罗伯特……天哪！你在说什么呢？看你瘦了这么多！你是不是成天在胡思乱想！不要怀疑这些了，我们做的一切毋庸置疑！你真的需要好好休息！做完这笔买卖，我真的要陪你去度假！”

凯瑟琳安慰了罗伯特一番，罗伯特只是叹气，什么也没有回答她。凯瑟琳只好留下画像的信息与拷贝资料，让固执的老罗伯特独自一人在屋里发呆（图17）。

凯瑟琳心事重重地回到家，麦克和伯纳德却一致认为到了罗伯特这把年纪，单独生活了这么多年，出现这些奇怪的想法也是正常的衰老的体现。更何况麦克已经找到了伦敦现代博物馆的电子保安系统的后门——只需要12小时他就可以破解这一系统，一切都渐上正轨，盗取丘吉尔画像的任务马上要接着进行了（图18）。

这时，在同一时间的华盛顿国际警察署，特别探员杰克·斯特恩（Jack Stern）正在电话中被上司训斥。“杰克，如果你不想丢掉这份你干了11年的工作，就乖乖听我命令，交出你手上的案子——你自己清楚你都是怎么查案子的！现在，马上接手调查另一宗外交官詹姆斯在英国死亡的案件。立刻飞往伦敦，彻查死因，给我出详尽报告。没有选择，听到没有！”（图19）

一肚子愤愤不平也没办法，杰克探员只能乖乖上路。

打包上路

1.点击调查桌面，在桌上取得警官证（International Police ID）。

2.点击选择使用电脑，双击邮箱客户端（Thunderbolt），双击阅读关于詹姆斯死亡信息的邮件（Mail from Sam Thompson Re: Henston File），点击阅读附件看到详细档案，得知死者内脏组织受到极大损伤（Heavy Organ Damage），胃肠道也有严重的内出血（Internal Bleeding in the Stomach Intestinal Tract），不属于自然死亡。但尸检未能检出任何外伤与内在致死因素。

3.点击使用浏览器（IceBear－Ryzoom Browser）输入詹姆斯姓名（James Henston）。点击查看第一条搜索结果，得知死者获得过罗兹信托公司（Rhodes Trust）的支持，点击下方的罗兹信托链接，再接着点击链接看到罗兹公司创始人塞西尔·罗兹的画像（Portrait of Cecil Rhodes）（图20）。

4.使用物品栏的电话与英国警察乔丹·贝利可（Jordan Bellicoe）联络，之后再查看邮件看到密码，可以在到达英国后得到办案车（Surveillance Van）。再使用电话与机场（Airport）联络订好航班，再次查看邮箱可以打印机票。

5.关闭电脑，在点击身后桌上的打印机（Printer）取得机票（Air Ticket）（图21），可以离开办公室前往英国伦敦。

2009年7月2日

“呼！”杰克探员舒了口气——终于到达伦敦了（图22）。他在机场接待员那儿报出密码，取到了办案车——在伦敦办案可是花费不菲，得赶紧开始干活才行!他在负责接洽的贝利可那儿大致了解案情后（图23），首先来到了被害

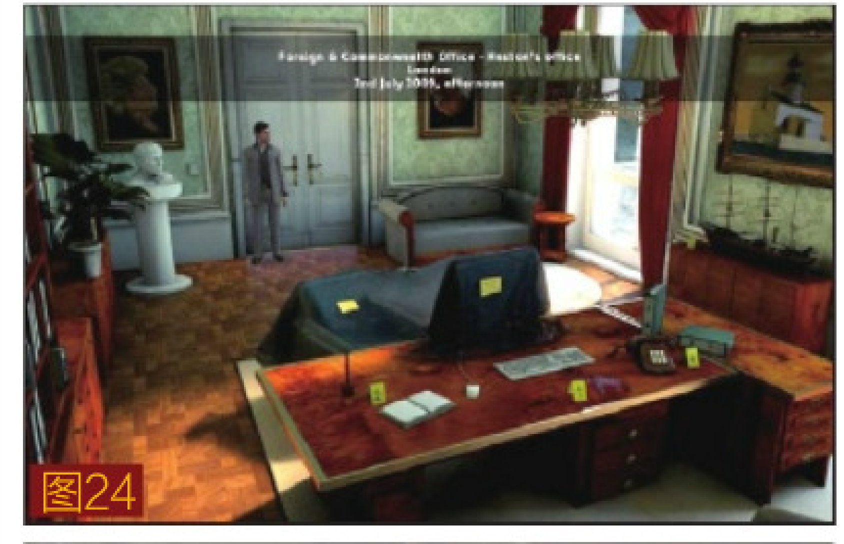

图24


图26


图25


图27

人的死亡地点——外交官办公室开始调查。

不过外表光鲜的外交官，私生活也是一团混乱——前妻、三个孩子、现任妻子以及即将继承他大部分遗产的22岁的现任情人，再加上政治家树敌众多——谁有动机？为何无法查出任何死因？杰克探员一时觉得毫无头绪，不知从何查起（图24）。

初步调查

1.在桌上检查记事簿得知死者死亡前两天的行程中与三人见面（Nancy Jenkins、Laureen Myers、ArtTrans）。调查桌上的血迹和墙上的油画（Cecil Rhodes）。

2.离开办公室回到车内，点击使用电脑，在浏览器（IceBear－Ryzoom Browser）分别输入上面的三个名字调查得知号码。使用物品栏内的电话分别与三人联系，得知ArtTrans公司是艺术品中介商，此前死者曾经将画通过中介出借给伦敦现代博物馆展出，而两人见面则是中介商归还死者出借的画，此画正是挂在死者办公室墙上的塞西尔·罗兹的画像（Portrait of Cecil Rhodes）。

3.再次输入G8搜索调查，关闭电脑。

先从死亡的那天查起吧，杰克想。他将死者的遗产争夺者们和死者死亡前几天给他归还画像的艺术中介公司工作人员都列入调查名单，哎，明天又该是一番忙活了。

另一边，凯瑟琳他们的团队也在马不停蹄地开始筹备他们的“大买卖”任务。他们一大早就来到伦敦现代博物馆侦查现场。凯瑟琳查看记录画像周围的情况，伯纳德检查博物馆监控探头的具体位置，麦克则在车里根据现场情况开始破解监控系统同时制定详细计划（图25）。

进入监控室的大门上装的是指纹锁——这可能要花一番功夫了。不过他们很顺利就把所有博物馆的监控情况和画像悬挂方式都记录清楚了。现在可都看天才麦克如何破解系统了（图26）。

破解监控系统

1.伯纳德进入博物馆后，在博物馆的前台上点击取得小册子（Museum Brochure），在博物馆各个房间走动，在所有监控探头上使用小册子记录位置，全部记录完会提示完成任务。

2.麦克点击打开电脑上的破解程序（LeetRoute–Hacking Tool），进入破解小游戏。小游戏规则是选择正确的路线从最下面的电脑到达最上面的电脑，绿色表示连线正确，最后正确的路线如图（图27）。

“好啦，系统是破解了，不过还是得先进入监控室启动黑客程序才行……这么说，还是得想法搞定那把指纹锁……”

“唉……好吧，其实……我认识这个博物馆的一个保安——我曾在这儿做过导览服务，认识那个看守大厅的叫汤尼（Tony）的保安，我去和他谈谈，看能不能套出什么信息吧。”

“哈，凯瑟琳你真是太厉害啦！”

“你就别叽叽喳喳的了麦克。”

凯瑟琳只得再次走进博物馆，好在汤尼很快认出了她，毫无戒备地和她聊了起来（图28），这一聊却让凯瑟琳的心情变得复杂起来——五年前，这座博物馆曾经被盗，自那以后管理层就开始逐步安装电子保安系统，同时也在逐步赶走他们这些“人类”保安人员。终于现在电子保安系统已经实现了半自动运行，当系统能全自动运行的时候，就是他们所有的保安被“驱逐”的时候。下一个要被解雇的保安，就是监控室的执勤人员斯蒂文森（Stevens），一个中年失业却要养活整个家庭的可怜男人——现在他每天下班后都去酒吧借酒消愁，大家都等待着最终被解雇的一天……“这一切都是因为博物馆曾经被盗，我们的行为还不是也一样，是不是我们也会害其他可怜的人失业呢？”凯瑟琳略有失落地想着，但是箭在弦上，由不得犹豫了。她沉默着思索着，来到了汤尼提到的监控室执勤保安斯蒂文森经常待的酒吧（图29）。

果然，凯瑟琳一见到坐在角落一杯接一杯喝威士忌的男人就猜到他肯定是斯蒂文森。她随意与这个男人聊了几句确认他的身份后，就借他离开座位之机换掉了他的酒杯，取得了留有指纹的酒

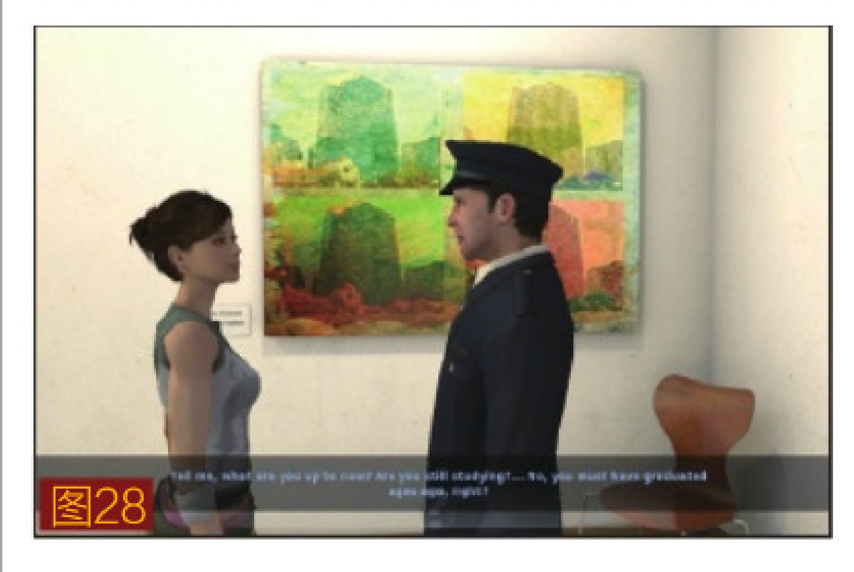

图28


图29

杯（图30）。

虽然一切都很顺利，但她依然闷闷不乐。回到家后麦克就开始很兴奋地制定计划。但伯纳德察觉了凯瑟琳的不快。"凯瑟琳，我了解你的心情，但我们现在做的事情是不能被一时的感情所左右的，也是不能被表面的价值观判断的，你明白的，是吗？我们已经收了订金，必须把这个任务完成！今晚你好好地睡一觉，明天起来一切就都好了。不过现在，我们得马上开始商量行动计划才行。"

行动计划

1.凯瑟琳在酒吧时，趁斯蒂文森离开点击取得自己的酒杯（Cathryn's Glass），在桌上斯蒂文森的酒杯上（Steven's Glass）即可使用自己的酒杯交换。

2.回到家后，调查麦克放在桌上的博物馆建筑平面图（Architectural Plans），在图上如图位置点击找到进入建筑的突破口（图31）。

果然，他们仔细研究建筑图后，发现博物馆的地下室有一个与泰晤士河相连的隧道——这也许是打通进入博物馆道路的突破口？事不宜迟，凯瑟琳不得不立刻丢掉任何疑虑，他们马上准备好潜水装备，潜下河道看个究竟（图32）。

还好泰晤士河的水质还算不错——凯瑟琳潜下博物馆的出水口，打开闸门，真的顺利潜入了伦敦现代博物馆的地下室！没想到看似铜墙铁壁的博物馆这么容易就被他们找到了突破口！凯瑟琳此刻十分兴奋，她忽略了耳机里因为通讯不畅传出的杂音，匆匆记下地下室门锁的型号后就打算潜回河面。另一边，河边的伯纳德却心急火燎——因为特别探员杰克的突然到来而且他根本没来得及警告凯瑟琳！

"嗯……死者接触的中介公司曾将画借到伦敦现代博物馆展出，我来实地调查调查，这也是个接触艺术的好机会，哈！不过没想到博物馆离那条河这么近啊，这就是传说中的泰晤士河？"探员杰克突然兴致大发，径直来到河岸边想看看泰晤士河，却看到伯纳德一人站在河边。警察的本能让他觉得有几分奇怪（图33）。

"嘿，老兄，天气不错！这是你的船？你在钓鱼吗？我还以为泰晤士河是不让钓鱼的呢。"

等伯纳德注意到陌生人靠近想要警告凯瑟琳时，发现他们中断了通讯，一时乱了阵脚。"呃……没，没有……"

"啊，我看到了，你在潜水！夕阳下潜水真不错，水下有什么东西吗？"

"哦，不，不，我……我女朋友心爱的手表掉到河里了，我是在想……能不能潜下去找回它。"正说话时，一无所知的凯瑟琳潜回到了河面上。

"哈，你女朋友真漂亮！怎么样，找到手表了吗？"

"嗯……没，没呢。"凯瑟琳摸不着头脑，只得随便敷衍了几句（图34）。"水真凉，我想潜水真不是个好主意，我们该回家了。"

"好吧，真是个美丽的夜晚，祝你们愉快！"杰克转身离去，剩下两人虽然暗暗松了口气，却还是因为被人在博物馆附近目击到了而惴惴不安。

2009年7月3日

"你们说什么？！被人看到了在潜水？！天哪！你们不如直接到街上大喊'我是贼'好了！"一大早麦克得知了昨晚的事就开始大着嗓门嚷嚷。

"冷静点，麦克。我和那人说了几句，他有美国口音，估计是游客之类的，不用太紧张。"

"好吧，伯纳德，我可以听你的，不紧张，只要你有把握不会出问题的话！"

"我觉得不会有事的，我们必须相信这点。好了，今天我要去街上一趟，办点事。"伯纳德没等麦克回答，就转身急匆匆地出门了。麦克和凯瑟琳都发现伯纳德最近行色匆匆，神神秘秘的，但是两人都觉得伯纳德是一贯可以信任依赖的伙伴，什么都没有过问。凯瑟琳回房间休息，麦克则开始根据凯瑟琳带


图30


图31



图33

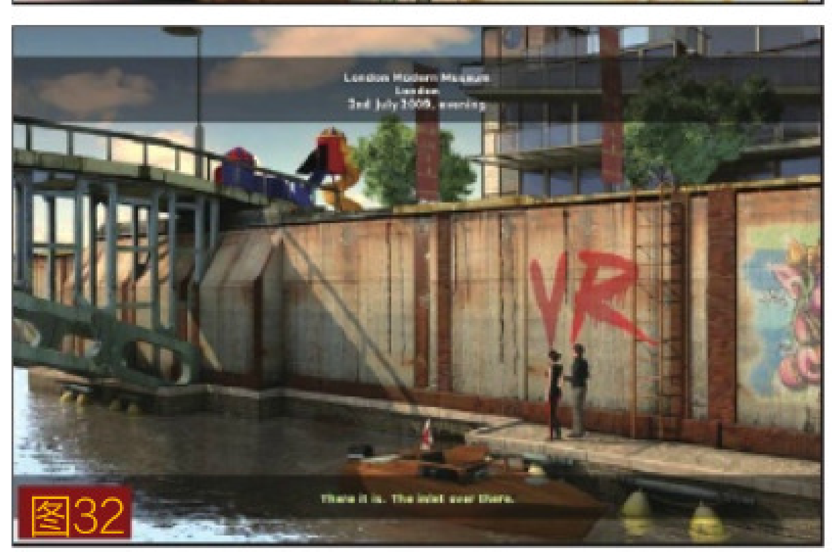


图32


图34

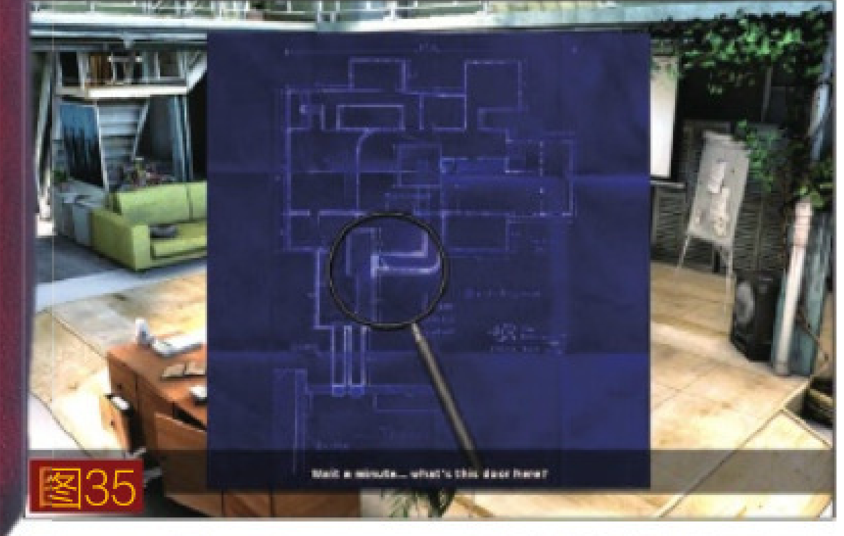

图35


图36

回来的酒杯上的指纹，制作用以打开监控室指纹锁的假指纹了。

制作指纹贴膜

1.进入麦克房间点击电脑右侧桌子放大调查。点击取得硝酸银喷雾罐（Silver Nitrate Spray Can），在物品栏的啤酒杯（Beer Glass）上使用喷雾罐。

2.点击打开紫外线灯（UV Lamp），在灯上使用酒杯，可以看到指纹。点击指纹（Fingerprint）取得指纹贴膜（图35）。

3.走去门右侧的水槽处（Sink），点击取得橡胶手套（Rubber Gloves）。在指纹贴膜上使用橡胶手套，得到假指纹（Artificial Finger）。



一大早伯纳德才带着倦容回来，他没等麦克和凯瑟琳提出一堆问题，就召集他们过来开始确定最终的行动计划（图36）。

“今晚，凯瑟琳和我先划船到博物馆的入水口边，做好潜入博物馆地下室的准备。麦克你将车开到博物馆门口的角落等待接应并开始入侵电子保安系统。在11点保安换班前，我会换好当班保安的衣服，10点50分到11点是换班时间，我们只有这十分钟可以溜进监控室，完成我们的行动。10点50分整，凯瑟琳潜到地下室后，拨打博物馆展区的内线电话引走换班保安，此时我进入监控室，给电子保安系统注入黑客程序。

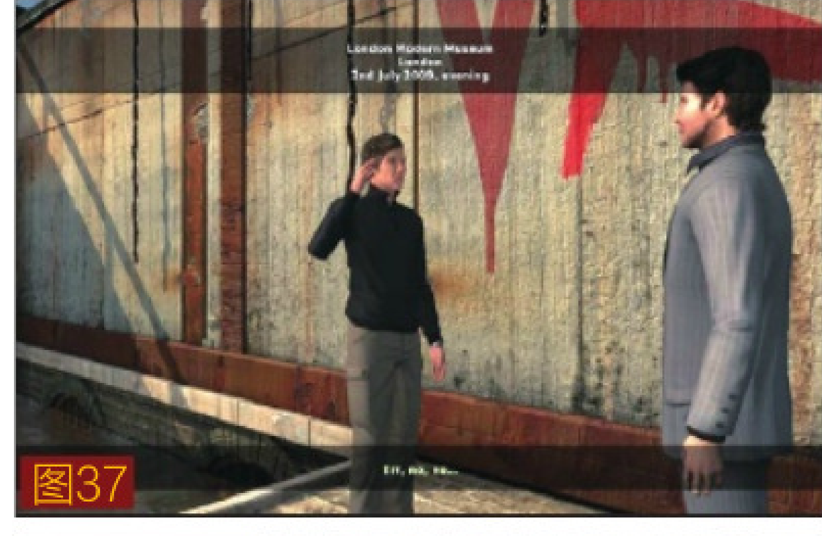

图37


图38

凯瑟琳在电子保安系统被破解后用复制钥匙打开地下室门进入博物馆，用复制品换出真画。完成后凯瑟琳从原路离开，开船回家，我则与麦克回合，开车回家。完成任务后我们在基地回合。还有问题吗？”

“没有，希望这次一切顺利，我现在去找罗伯特取复制品。”

“啊，马上就行动了，就连我天才麦克都感到很激动啊！”

三人马上分头做最后的准备。凯瑟琳来到罗伯特的工作室，他的复制品简直是完美无缺——不过这次他竟然开始劝凯瑟琳他们收手。“我们还要像孩子一样扮演罗宾汉解救穷人到什么时候？我们认为自己是对的，但是我们的行为肯定给无辜的人带来了伤害……而且，你还年轻，你已经过了五年这样的生活，这已经够了，现在你应该好好地计划自己今后的人生！”

“天哪，罗伯特，我不知道你是怎么了……你这说教的口气简直就像我父亲……我觉得你需要去度假，需要休息！”

“唉，要我怎么说你才会明白呢……省省吧，还不如把度假的钱给伯纳德呢，他最近不知道遇到了什么问题，刚刚才向我借了几千块。”

“真的？也许我们最近沟通太少，他有问题为什么不向我们说呢？还有你，罗伯特！等这一次的买卖结束后，我们都必须坐下来好好谈谈。”

凯瑟琳心事重重地回到家，她知道他们得按计划完成任务才行，但她还是忍不住问了伯纳德他有什么事（图37），谁知伯纳德的反应有点奇怪，他很诧异，同时也有些愤怒。“你从哪儿知道我借钱的？好吧，我是有些事情要和我的前妻解决，你满意了吧？！凯瑟琳，这是我的私事，我们是很好的朋友，但我也有隐私！好了，时间不早了，我们该出发了！”

随后三人出发，一路默默无语，开始按他们的计划行事（图38）。

凯瑟琳按计划打电话引开保安，让伯纳德进入监控室（图39）。等监控系统被麦克控制后，她打开地下室的门，大摇大摆地走进了博物馆（图40）。她顺利地来到油画大厅，用罗伯特所作的赝品偷梁换柱（图41），顺利得手。

“伙计们，搞定！”

“快走，凯瑟琳！保安过来了！比预定的时间早！”

“别急，只差最后一步，让我把画按原样挂上……”

千钧一发之际，凯瑟琳顺利脱身，她刚来到地下室准备潜水返回，展厅里的画却因为她匆忙之际没有挂牢掉了下

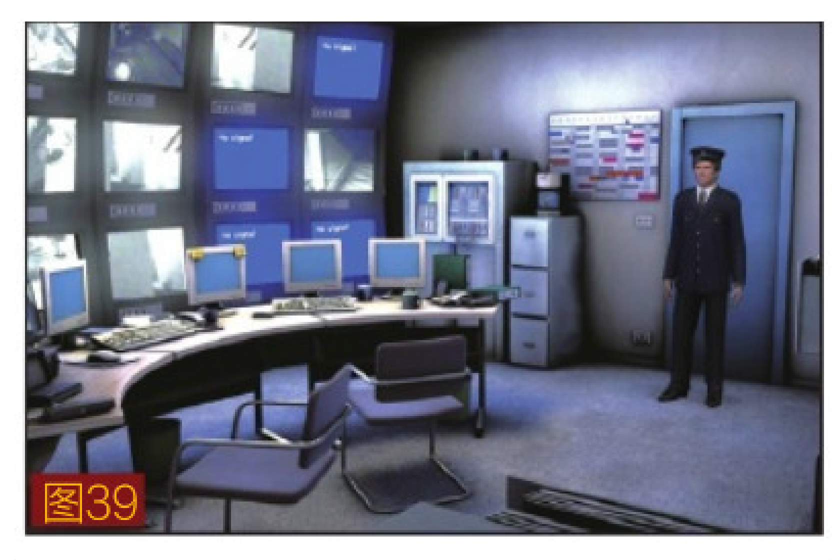

图39


图40

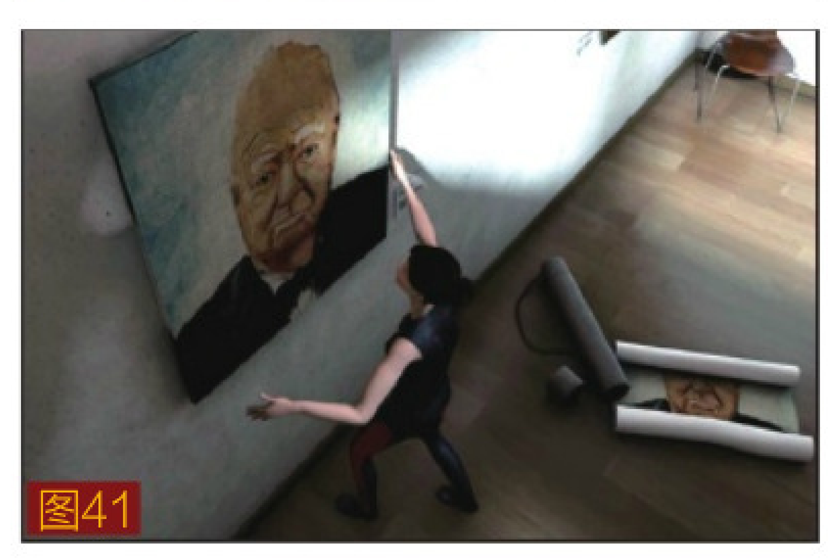
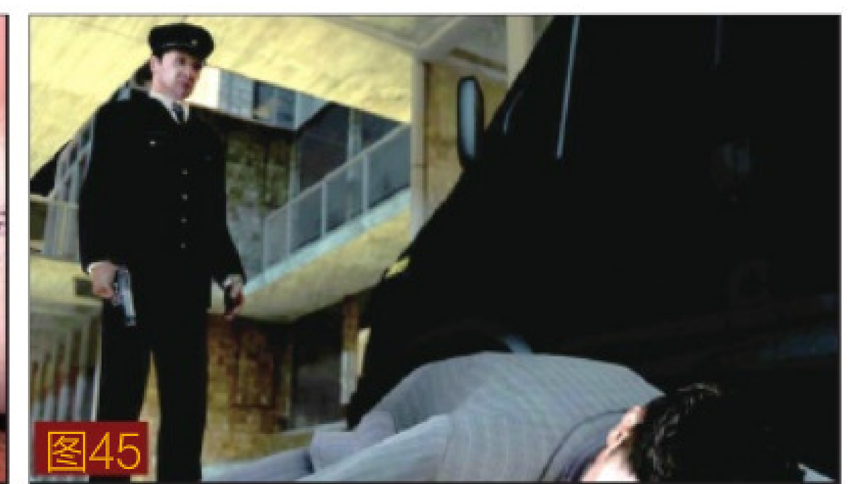

图41


图42


图45

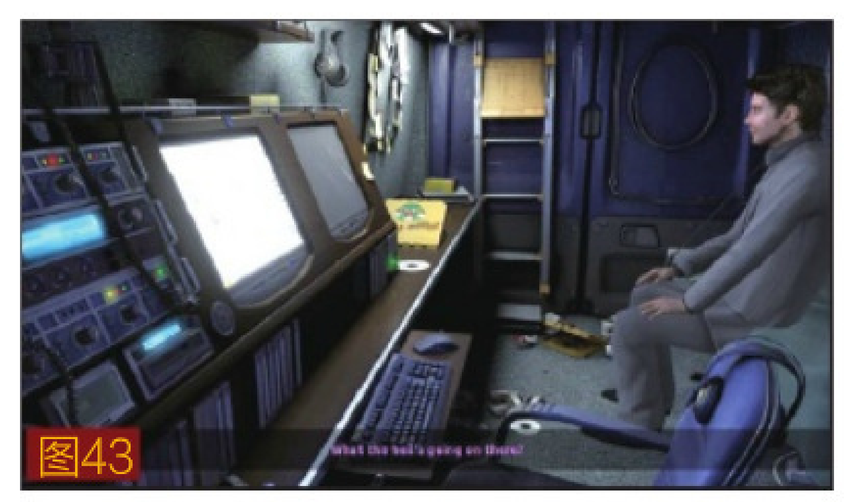
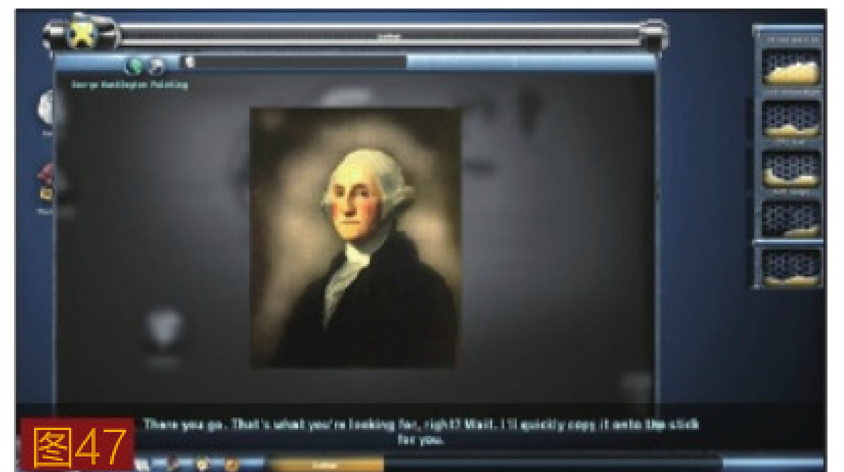

图43


图46


图44


图47

来（图42）！一时博物馆内警报大作，三人匆匆逃离现场，与他们的车擦身而过的，是探员杰克的车——他一直在调查博物馆和中介公司与死去的外交官有过联系的人，正当他在办案车兼临时住所的房车里思索着与本案有关的人个个都有不在场证明时，突然听到附近博物馆发出的警报声（图43），他第一时间就赶了过来！

不过，他真的到达现场太快了，快到让保安以为他就是没来得及逃跑的窃贼（图44）。

“站住！警察马上就到！你束手就擒吧！”

“嘿！有没搞错老兄！我就是警察，我的车正好泊在附近，我是过来帮忙的！”

“叫你站住不许动！否则我就开枪了！你是警察，你有证件吗？”

“有！不过在车里！我马上拿给你看！”

“说了让你不许动！站住！”杰克刚想拉开车门上车拿证件，手快的保安冲过来对着他的后脑就是一击……（图45）

2009年7月5日

凯瑟琳他们三人度过了一个不眠之夜，直到看到第二天的报纸头条，一切平安无事，他们才稍微放下心来。

“夜长梦多，凯瑟琳，我已经约了客户，快去交货吧。麦克，你陪她去，我先把家里收拾一下，烧掉一些不必要存在的东西，然后，我还有事情要出去办。”伯纳德给他们交待。

“有事办有事办，你哪来那么多神秘的事啊？！”

“好了麦克，少说两句吧，别管他了，我们走。”凯瑟琳和麦克拿上得手的画，出发去“伦敦眼”见他们的客户欧迪拉（图46）。

“凯瑟琳小姐，你们真的很守约，我很欣赏你们——你们真是一群聪明人！”

“谢谢夸奖。你先验一下货吧。”

“呵呵，不用了。我知道——你们不敢骗我的，其实你们都很害怕，不是吗？”

“我不知道你在说什么……”

“没关系，聪明的人知道该害怕什么，傻瓜才天不怕地不怕……你们让我很满意，我还有另一笔买卖想找你们做，我知道聪明的你一定会同意的……”

这回，欧迪拉以1000万的价格要求凯瑟琳他们在10天时间内，去盗取法国巴黎博物馆（Museé de Paris）的乔治·华盛顿画像（Portrait of George Washington）！这么高的价格换取这么一幅普通的画，凯瑟琳和麦克都知道这个客户身后肯定有某些不为人知的秘密，事情有些不对劲，他们都知道。但就像欧迪拉所说的，他们已经无法拒绝了……

准备画像信息

1.进入麦克的房间和他交谈后，使用电脑上的浏览器（IceBear Browser），输入华盛顿（Washington），点击最下面的搜索结果打开华盛顿画像（Portrait of Washington）（图47）。麦克将画像拷贝到U盘上。

2.从地图跳转去罗伯特的住所（Soho Studio）。和他交谈后在放映机（Projector）上使用U盘（USB Stick）。

看到凯瑟琳又接下一个任务，罗伯特显得有点焦虑，他终于忍不住告诉凯瑟琳，她的父亲和他联系了，请他务必劝说凯瑟琳停止和那个叫欧迪拉的客户联系——他好像从某种渠道得知了他们的买卖，并且知道欧迪拉的背后有着很可怕的政治势力与阴谋，凯瑟琳他们正一步步迈入一个危险的陷阱！

“不会的！是我爸爸在危言耸听！他只是……想哄我回家罢了……”

“那算我求你，马上停止这笔买卖！我不会再做了！”

“不……这一次，这笔买卖，真的不能停止……”

“……凯瑟琳，我都能看出来，你很害怕！看样子你父亲说的不是没有根据，这个客户……好吧，我们就做完这一笔，但是你一定、一定要小心，我有不好的预感……”

“我会的……我们马上就出发去巴黎。”

2009年7月6日

一早上，杰克探员醒来发现自己被羁押在警察局。花了一天的时间好不容易澄清误会才重获自由，没得说又被自己的上司给臭骂了一通：“你到底是上英国干什么去了？！我真的很想说你不是我们的人，让他们关你一辈子算了！”


图48


图49

"别这么说嘛头儿，你就是刀子嘴豆腐心。"

"你闭嘴吧！案子查的怎么样了？如果你查完了所有嫌疑人认定没有谋杀嫌疑的话就可以结案回国了。"

"不，虽然所有相关的人都有不在场证明，但我觉得事情还有蹊跷，我要彻查与死者有过联系的艺术品中介公司的人——因为我在询问他们的时候发现他们的人连搬运工的手上都戴着很名贵的表！"

"好吧，还要查多久？"

"我听说伦敦市现在全面覆盖了高清晰高密度电子监控系统'CCTV'（Closed Circuit Television），我想查查他们的行踪。还有，昨晚上让我背黑锅的那伙家伙也很可疑。你能帮我弄到进入系统查看的权限的，是吗，头儿？"

"我就知道你这家伙会给我找麻烦！"

搜查数据库

1.进入办案车（Van），使用物品栏的电话（Cell Phone）呼叫上司汤普森（Thompson）。

2.使用电脑打开邮件客户端（Thunderbot）收到邮件，点击打开监控相关邮件（CCTV London mail），点击打开附件（Attachments）看到凯瑟琳他们的车（图48）。退出邮件点击桌面查询程序（RegPol）提示需要密码。

3.再次呼叫上司，要求给密码。再次查看邮件客户端和邮件后，退出程序，再点击查询程序进入。点击每个字母更换字母，最后将车牌号CR03 PXW换成EP08 PXW（图49）查询出结果。


图50


图51

"嗯，这个型号的车这几天在博物馆附近出现过好几次，车牌号还是被换过的……幸好监控系统无处不在，我能查出原车牌是EP08 PXW，车主是麦克·门斯福斯（Mike Mensforth）……让我去会会这位大侠吧。"

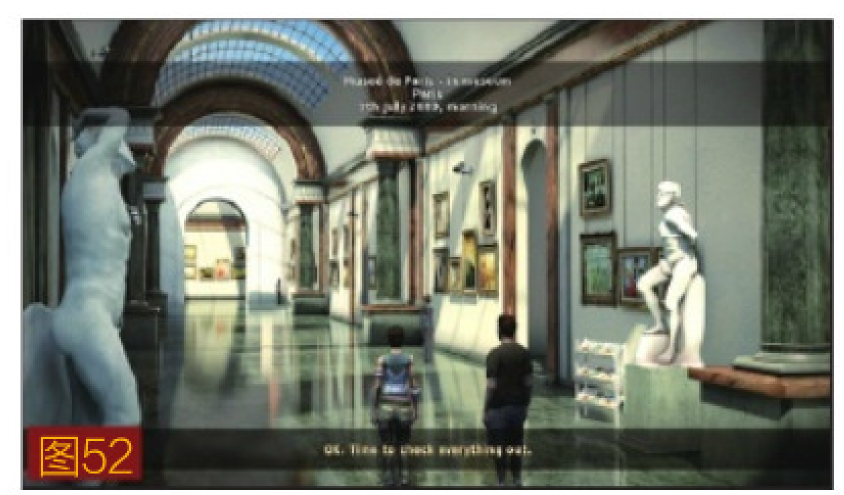
2009年7月7日

探员杰克没有申请搜查令手续，他径直来到了麦克他们住所——他的直觉告诉自己这个地方隐藏着秘密（图50）。随便用了点"小手段"，他就偷偷进入了凯瑟琳他们的"基地"——虽然被伪装成普通的贴了些政治口号和慈善标语的住所和集会地，凯瑟琳他们出发前也将家里收拾得很干净，没留下什么线索。但杰克从一些蛛丝马迹上判断，他们并没有固定的工作，并且刚刚出发去巴黎——他觉得他们的行迹很可疑，并且把这条线索当作外交官死亡的突破口，于是他决定一鼓作气，跟踪去巴黎！

另一边，凯瑟琳他们刚刚到达巴黎，就马不停蹄地去巴黎博物馆"实地调查"了一番（图51）。全然不知杰克正在他们身后展开调查……

巴黎博物馆的守卫比伦敦严密多了，监控系统也十分完善（图52）。而他们的目标，华盛顿画像也处于监控器和红外线报警器的严格保护下（图53）。不过伯纳德在博物馆的出入口调查倒是有了意外的收获（图54）：由于快要临近7月14日法国国庆日，巴黎街头庆祝的烟花爆竹声此起彼伏，这可让巴黎博物馆的管理人员伤透脑筋——博物馆的安防系统极其敏感，能感应十分微小的震动，烟花爆竹的声音更是经常让警铃大作。为了不让国庆烟花触动博物馆的安防警报，14日国庆烟花晚会上整个巴黎博物馆将关闭所有的安防系统——这真是凯瑟琳他们的大好时机！

这边凯瑟琳正觉得没有头绪之时，博物馆的管理员却对她这位漂亮的外国游客十分绅士，于是他们攀谈了起来（图55）。凯瑟琳刻意打探了下博物馆建筑方面的情况，却得知1989年巴黎博物馆在翻修时，意外发现其地下连通着塞纳河边错综复杂的巴黎地下墓穴（Catacombs），这些墓道太过复杂，连他们自己都在里面迷路，于是他们封上了墓穴通往博物馆地下室的出入


图52

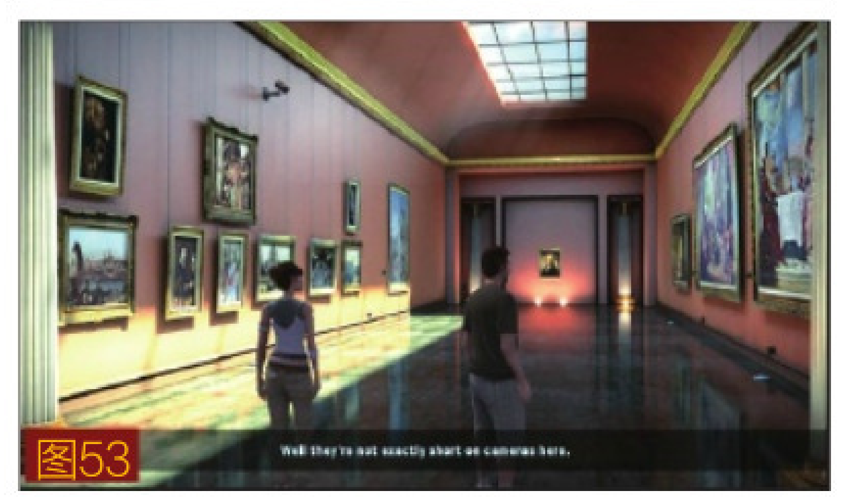

图53


图54


图55

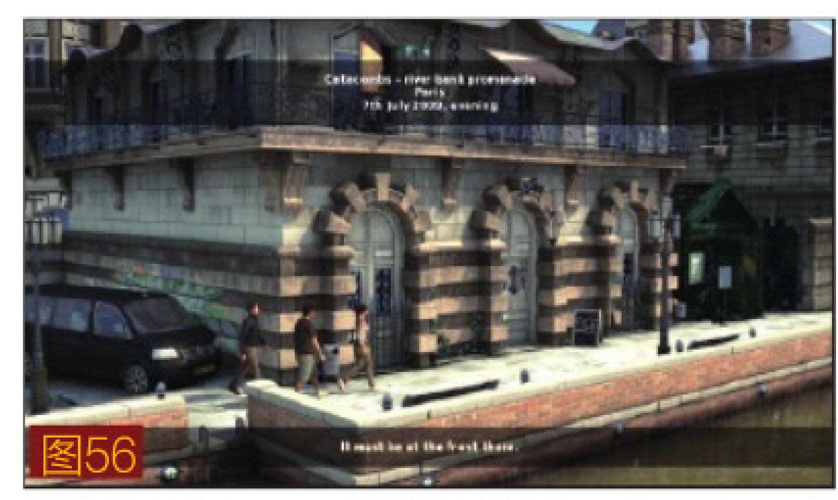

图56


图58


图57

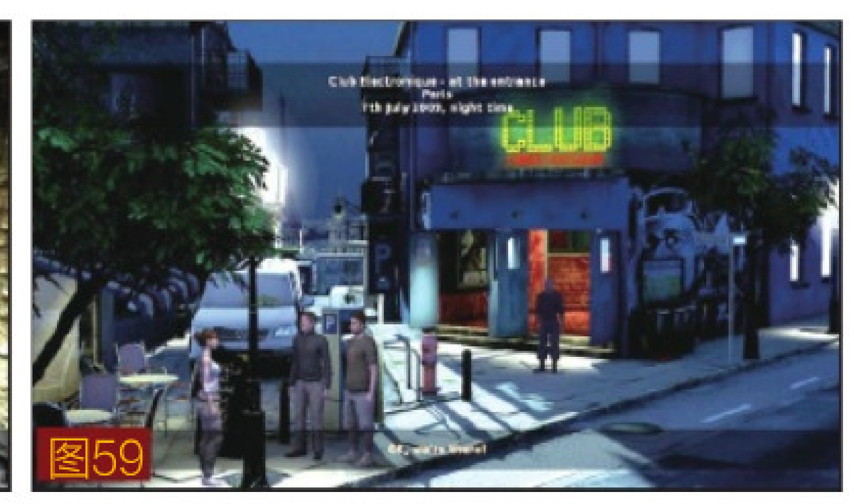


图59

口——或许这些地下迷宫就是进入博物馆的捷径所在？

“这很简单凯瑟琳，‘巴黎的地下墓穴’可是著名的恐怖旅游景点，怎样，我们去看个究竟吧？”在麦克的提议下，三人马上赶到墓穴景点所在的安东尼特大道（Rue Antoinette）（图56）。

他们很快就见识到所谓的巴黎地下迷宫真是名不虚传，幽深曲折的地道和耸立的人骨令人毛骨悚然（图57）。光是看一眼墓穴就觉得头晕目眩——不过凯瑟琳却在一个弯道处的墙上看到了有人刚喷涂上不久的涂鸦——真有胆大的人把这地下墓道当成活动基地（图58）？

“嗯……这也是有可能的，要知道，巴黎人可是很酷的！这个涂鸦好像写的是一个俱乐部的名称‘电子俱乐部’（Club Electronique）……也许这儿真是他们的活动基地？不如我们干脆去这个俱乐部看看吧！顺便玩玩！”麦克看到涂鸦、恐怖之类的东西可是觉得刺激得很！

“嗯，我觉得可行，敢在那种地方的拐角阴暗处画涂鸦，说明这伙人对地下墓道真的很熟悉，说不定，他们有这地下迷宫的地图！那可真是帮了大忙了！”连伯纳德都赞同，凯瑟琳只能耸耸肩，于是三人搜索到这个“电子俱乐部”的地址后，马上又匆匆赶去那儿寻找突破口（图59）。

看到炫目的灯光，刺激的音乐，麦克按捺不住第一个跑了过去，谁知吃了个闭门羹。

“对不起，这儿只接待有贵宾卡的客人！你们是哪儿来的游客？还是条子？总之，这儿不欢迎你，小伙子。”

“嘿！俱乐部难道不是谁都能进的吗？！我哪儿是条子了？”麦克好像很愤愤不平。

“对不起，我们只是想进去参观，这儿看上去氛围不错。”伯纳德马上跟上来打圆场。不过这个守门的保安并不买账，把他们轰到一边就开始和角落里的人用法语叽叽咕咕起来。

“等等，伙计们，我看那家伙好像是在卖大麻之类的毒品？”凯瑟琳眼尖地发现他们在交易某种粉末。“不如我们趁机吓吓那家伙吧，只要把他吓跑一会儿我们就能溜进去了！”

他们计划了一番，由麦克和伯纳德跑去谈论关于警察的事吓唬保安，凯瑟琳则躲到临近背光路口用麦克自制的发声器小玩意弄出警笛声——这一招真灵，保安马上闻风而逃（图60）。

“想不到世界各地都有同样德行的小混混……”伯纳德嘟囔着，和麦克一起大摇大摆走进了俱乐部。

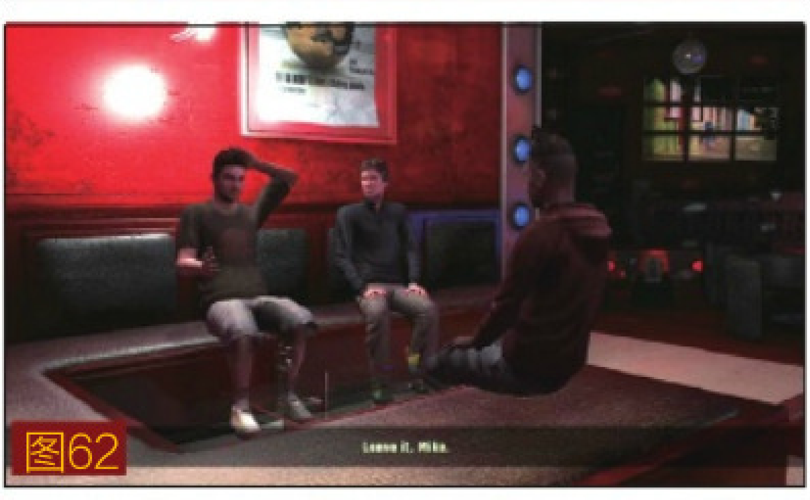
还没到深夜的热闹时分，俱乐部里显得十分冷清，吧台角落里坐着一个神色自若的中年男子——伯纳德觉得，这人肯定是掌管这俱乐部的角色，他没理会麦克叽叽喳喳的感想，径直走过去和这人打起了招呼（图61）。

可能是年龄相仿，谈吐稳重，伯纳德很快以外国生意人的身份取得了俱乐部主人弗朗西斯（Francois）的认可，两人聊了起来（图62）。

这座俱乐部所在地曾是来自南美小国苏里南（Surinawa）申请政治避难的难民避难所（Refugee Centre）。十年前，苏里南的军事统帅阿勒金（Ralia Elengi）发动军事哗变，建立军事独裁政权并开始屠杀不同政见者。弗朗西斯在这场屠杀中幸存了下来并逃到了巴黎申请政治避难。随后他开始成为这座避难所的领导核心，组织他的同胞们向政府争取他们的权利。但随着当地居民的反感和抗议，巴黎政府开始考虑撤销避难所并遣散他们这些政治难民，弗朗西斯他们的人开始在城市的各个角落出没申诉抗议，表达不满——包括巴黎的地下墓穴。他们偶然得到一张纳粹在巴黎时期绘制的地下墓穴地图，


图60


图61


图62

再加上他们自己探路绘图，他们已基本掌握地下墓穴在巴黎市中心的分布情况，并将这个地下空间作为自己秘密集会的地点——巴黎市政府已经开始禁止他们集会，并限制他们的行动范围，恼火的弗朗西斯同时也很迷惘他们这些难民的将来……

“独裁，屠杀……如果不是亲耳听


图63

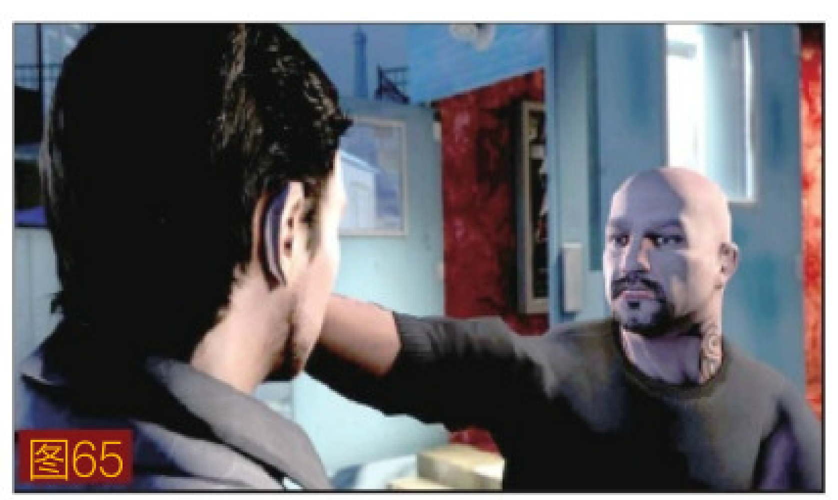
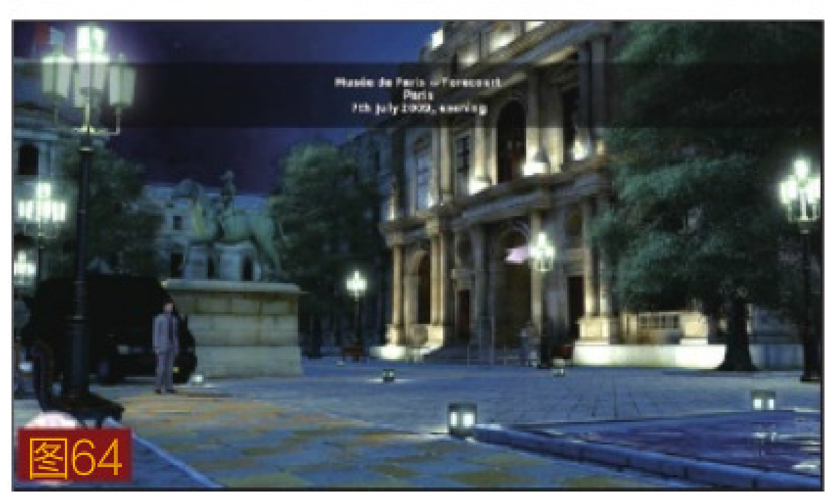
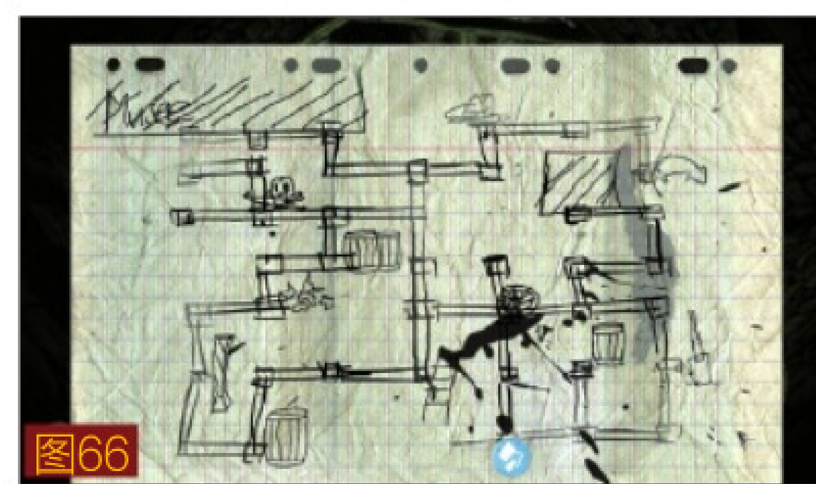
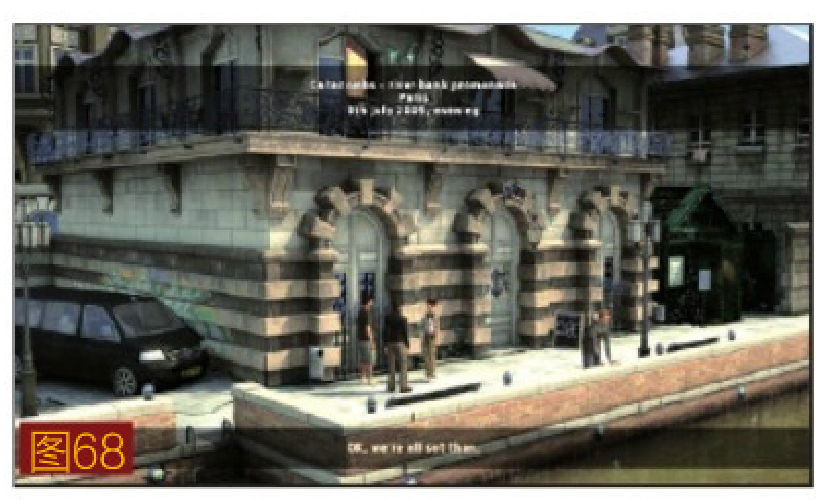

图65


图67


图64


图66


图68

你说出来，真难以相信这个世界还有这样的事情发生……”

“是啊……能活到今天，我们这405个人都已经算是很幸运了……阿勒金以向殖民者报复为幌子招兵买马，政变之后他却无情地屠杀自己的同胞，在维和部队的压力和国际社会的制裁下，他后来逃亡到苏里南海域的岛屿上，用搜刮来的金钱在岛上兴建重兵把守的碉堡和基地，划地为国，过着好日子……真不知道我们的未来会怎么样，什么‘苏里南临时共和国’？我才不承认！我一定要抗争到底！”

“我真的很佩服你伙计。对了，关于你说的地下墓穴的地图，能不能让我看一眼？”

弗朗西斯虽然很奇怪伯纳德的要求，但他还是拿出了随身携带的地图，说只给他看一眼。正好这时被吓跑的保安又跑回来探听风声，弗朗西斯只一会儿走神的功夫，麦克就手快地用微型摄像头拍下了地图的照片（图63）。

地图到手，走人！伯纳德拉上麦克向弗朗西斯道谢并道别。他知道眼前这个人不简单，他们身后的局势更是凶险，不过他并没料到他们自己也只是局中的一颗棋……

这厢，来自美国的杰克探员以最快的速度买了机票从伦敦赶到巴黎。当他根据对麦克手机的全球定位监控结果风尘仆仆地赶到巴黎博物馆时，发现早已空无一人（图64）。

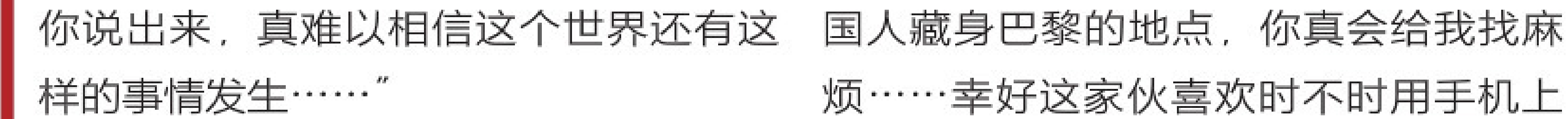
无奈，他只得再次打电话给头儿求助。“深更半夜的，叫我去给你找个外国人藏身巴黎的地点，你真会给我找麻烦……幸好这家伙喜欢时不时用手机上网——搞定，他在巴黎市的圣马丁街广场！等等，他就是你要找的嫌疑人？你有证据吗？”

“行啦头儿，谢啦！其他的你就先别问啦！我这儿信号很差！挂啦！”杰克得到信息后可不想再听上司啰嗦，他赶紧赶往圣马丁街广场——正是“电子俱乐部”的所在。

“什么？！要有贵宾卡才能进去？我是来找朋友的！如果不让我进去，可能会有警察来找麻烦哦！”杰克想一个区区俱乐部保安，吓唬两句就放行了，谁知对方听到警察两字更是怒气冲冲。

“找朋友？你是之前那两个外国混蛋的朋友？还敢叫警察？你们果然和条子是一伙的！瞧我揍扁你！”（图65）

人没找到，可怜的杰克探员又是挨了重重一顿拳脚，眼冒金星倒地人事不省……



2009年7月8日

凯瑟琳他们度过了兴奋的一夜，一大早就拿着翻印好的地图直奔安东尼特大道的地下墓穴入口，手上的地图看上去有些错综复杂（图66）。不过如果能找到通往博物馆的通道的话，任务就有眉目啦！

走出巴黎地下墓穴

1.在物品栏中将导游地图（Tourist Map）和弗朗西斯的地图（Francois' Map of Catacombs）两个组合得到地下墓穴地图（Combined Catacombs Plan）。

2.沿着墓道一直走，到地图界面出现指南针指示如图（图67）。

3.从上图界面开始，依据凯瑟琳自身的方向而非画面方向，按前-前（此处将出现货车车轮(Wagon Wheel)）-左-右-前-左-前-右-前-前的顺序。到达通往博物馆的通道，发现通道被花岗岩墙堵住。

4.点击地图上的图标回到迷宫入口，按前-前（此处将出现货车车轮(Wagon Wheel)）-右-左-右-左-左-右的顺序。达到杂物间。使用物品栏里的手电筒（Flashlight），在画面中间靠右的位置找到并打开灯的开关。发现手榴弹。

虽然花岗岩挡住了通往博物馆的通道，但传说中墓道被纳粹所利用倒是不假——凯瑟琳竟然在墓穴中发现一个小型弹药库，找到一箱手榴弹——这下爆破的原料也有了，一个详细的任务计划逐渐成型（图68）。

7月14日国庆日当晚10点之前，他们三人到达地下墓穴。然后三人分头行动，凯瑟琳去花岗岩墙处在墙上凿出适合放置火药进行爆破的洞。伯纳德去收集处理地下弹药库里手榴弹中的火药后，两人一齐安置炸药炸开通道。随后伯纳德与麦克回合，躲在停在博物馆附近的车中监控博物馆安防系统，等焰火晚会的高潮到来，博物馆的安防系统也全部关闭之时。凯瑟琳溜进博物馆，用麦克制作的装置关掉目标画像前的红外线警报器，同时伯纳德在博物馆各出入口附近燃放烟花吸引保安注意。凯瑟琳


图69

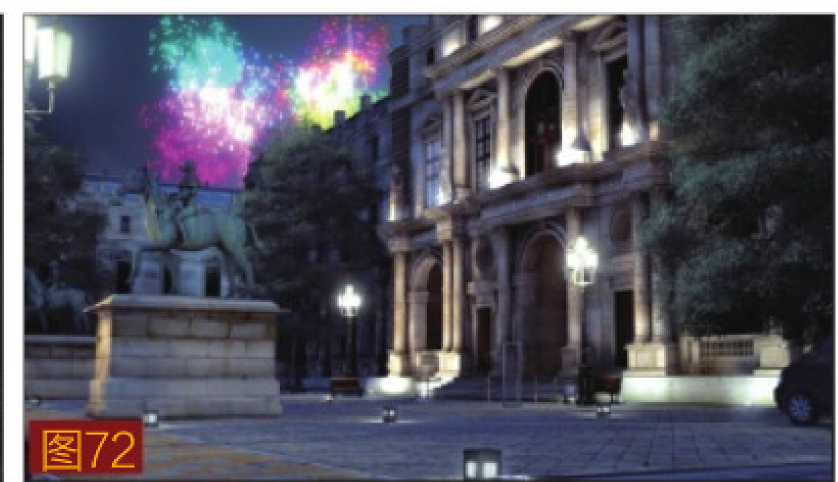

图72


图70


图73


图71

迅速将画像掉包并从地下室的墓穴通道返回。三人在墓穴出口回合离开。

“很完美的计划。接下来的几天你们在巴黎准备一些必须的设备，我回伦敦一趟，去取罗伯特所作的画像替代品，同时……我还有一些私事要处理。”

“你又来了，伯纳德！哪来那么多神秘的私事？！我们是出生入死的伙伴吧？为什么还对我们保密？”

“好了麦克！伯纳德也有自己的隐私，他不想说的话，我们就不要过问了！”凯瑟琳嘴上这么说，其实心里还是很在意的，不过伯纳德仍然什么也不肯说，三人沉默着回到了居住的酒店。

2009年7月13日

五天之后，回合的日子到了。麦克和凯瑟琳焦急地等待了伯纳德四个小时。正当他们觉得任务快要来不及时，伯纳德终于迟迟赶到了（图69）。

“谢天谢地你赶到了！伯纳德，你到底是怎么回事？！把我们都急死了！”

“抱歉，其实是有些麻烦事……对了，我发现我们的住处有人闯进去过的痕迹。”

“什么？！”

“先别太担心，我觉得不会是警察——不然我也不会顺利离开伦敦来到这儿了。没时间说这些了，我们先赶紧按计划行事吧！那些事情等结束之后再商量！”

实施盗画计划

1.凯瑟琳进入迷宫后，可以打开左下角地图点击左上角的博物馆墙图标直接跳转到花岗岩墙处。点击使用物品栏里的手电筒（Flashlight），自动放置好电筒后按空格键可以看到7个可能放置炸药的点。点击调查每个洞会自动提示是否适合钻洞（Best Places to Drill）。找到并使用物品栏里的电钻（Drill）钻好三个洞（图70）。

2.伯纳德进入弹药库后，按空格看到可以取得的物品，得到铁棒（Metal Tube）。点击走近工作台取得撬棍（Crowbar）。在工作台左边的弹药箱（Ammunition Box）上使用撬棍，得到手榴弹（Grenade）。在工作台上的钳子（Vise）上使用手榴弹（图71），再在手榴弹上使用物品栏里的扳手（Pipe Wrench），打开手榴弹（Opened Grenade）。在打开的手榴弹上使用铁棒，剧情自动完成火药的准备工作。

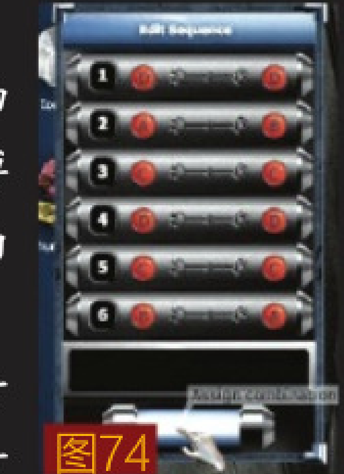
在凯瑟琳和伯纳德的配合下，炸药安置完毕——恰到时机，烟花晚会也到了最高潮，整个巴黎城笼罩在耀眼的焰火和震耳欲聋的燃放声中（图72）。

随着夹杂在烟火燃放声中“轰隆”的一声闷响，通往博物馆的通道应声打开（图73）！

红外线谜题

1.凯瑟琳进入博物馆后，麦克打开电脑，点击红外线调配程序（Laser Unit Configurator）。

2.使红外线光束不交叉直射到对面即可以通过小游戏，如下图所示即可（图74）。点击分配组合按钮（Assign Combination）完成。


图74

3.伯纳德在博物馆的出口处，走近博物馆走到左侧入口的窗户下，点击窗户，在物品栏里的爆竹（Firecracker）上使用打火机（Zippo Lighter）点燃它，并在窗户上使用点燃的爆竹吸引保安注意。

按照麦克给出的红外线调配路线，凯瑟琳像舞蹈般轻易通过了画像展出厅里的红外线防线。趁着保安出去对着捣乱的伯纳德骂骂咧咧的功夫，她故技重施，将华盛顿的画像偷天换日——任务成功！

2009年7月15日

得手的三人立刻赶回了伦敦，他们急匆匆地冲回家里，却发现一切有些奇怪——没有警察在跟踪或等着逮捕他们，但是

家里一些细微的地方的确与他们出门之前有所不同——是谁偷偷潜入他们家？目的是什么？

“怎么办凯瑟琳？是不是有人从我的电脑中窃取了什么？我知道房间里有些东西不对劲！”

“不要这么紧张麦克！你是不是神经过敏了？我怎么没发现我房间里少了什么？嘿！我们刚刚把这笔生意完成得这么漂亮，你就不要疑神疑鬼了！”

“肯定有什么不对劲！伯纳德也说有人来过的！我们去问他！”

两人回过神来，到伯纳德的房间去找他时，却意外发现——伯纳德和他的所有行李全都不见了（**图75**）！当他们回到客厅寻找时，桌上当日报纸的新闻更是令他们震惊——本应是他们固定出资资助的慈善机构因为近三个月没能得到财务支持而破产了！是的，这意味着他们信任依赖的伙伴，一直负责组织联络和处理资金的伯纳德，这么长时间都在欺骗他们，现在则带着他们的酬金人间蒸发了！

同时，报纸的头版消息则是，英国首相戈登·布朗（Gordon Brown）也突然离奇死亡！死亡现场与尸检结果和外交官汉森极其类似……麦克突然意识到，他们从伦敦现代博物馆盗取的那幅丘吉尔画像，是由艺术品中介公司从布朗首相的私人藏品中租借到博物馆展出的——他隐隐觉得事情的背后有些不对劲……

“天哪！现在这一切已经够乱了！我简直是无法理出头绪！不管怎样，我们已经和客户约好了，还是早点把这件任务了结了，再一件件地解决这些麻烦吧！”凯瑟琳只觉得画拿在手上时间越长越危险。她拉上若有所思的麦克，出门赶赴“伦敦眼”给欧迪拉交货了，却没注意到身后的电话响起，她的父亲焦急地在电话答录机中呼唤她——他听闻了凯瑟琳他们这两次的交易，并且似乎从某种渠道得知了幕后老板，他只想警告凯瑟琳她们正一步步踏入可能丢掉性命的危险陷阱，而他的女儿现在正在朝陷阱走去——

另一边，在巴黎——倒霉的探员杰克15日凌晨才在医院中苏醒，他莫名其妙挨了顿狠揍，骨裂住院五天，还又一次跟丢了嫌疑人——这会儿他首先想到的就是去巴黎博物馆看个究竟（**图76**）。谁知博物馆的工作人员告诉他，除了地下室被发现炸了一个大洞以外，博物馆内一切正常，什么都没有丢失，也没有警报被触动的痕迹。不过杰克并不放弃，他细心地盘问保安每一个细节：有没有特别爱打听的游客？有没有提过地下室的游客？有没有知道博物馆的安防系统会关闭的人？细问之下，他果然发现了凯瑟琳他们的蛛丝马迹！正当他要申请进一步调查之前，他火冒三丈的上司已经按捺不住了。

“你这五天都在巴黎度假吗？英国首相也突然死亡了，你知道吗？！叫你去伦敦到底是干什么的？我到现在连一张报告都没有见到！什么都别说了，马上回去伦敦，你的同事等着和你交接工作——你被停职了，回家给我好好反省！”

“可是头儿，我已经有线索了！有三个嫌疑人……”

“你闭嘴！你已经被停职了！这件事没有讨论的余地！”

他的上司不由分说挂断了电话。杰克只有24小时的时间自由行动了，虽然他的头儿态度坚决，但他并不想就此放弃。

而在黄昏的伦敦，凯瑟琳和麦克来到了他们约定见面的老地点“伦敦眼”，她和欧迪拉登上观景舱，在欧迪拉的要求下，她拿出了那幅画，但是她却犹豫了——她要求欧迪拉在取货前先回答她心中的疑问：伯纳德的失踪是否与他有关？他们花天价要这些不那么名贵的画做什么？上一副画的持有人为什么会突然死亡？她不想糊里糊涂拿报酬，她要知道真相！

“我很遗憾，凯瑟琳小姐。你只要好好为我们做事就行了，实在不应该有那么多好奇心的。”

“你说什么？”

“我真的很遗憾，不过你现在对我们已经没用了。和这美丽的夕阳说再见吧。”

下一秒，欧迪拉从怀里掏出枪，开始瞄准凯瑟琳（**图77**）！

“哦！不！！凯瑟琳！！”麦克从耳机中听到形势不妙，赶紧用力拨弄手中的遥控装置远程控制观景舱——密封的观景舱开始猛烈摇晃起来，趁着欧迪拉站立不稳的功夫，凯瑟琳迅速一脚踢破观景窗，使用口袋中的一小截弹力绳当滑轮，从“伦敦眼”的钢骨架上往地面滑去（**图78**）！

地面的麦克焦急地张望着凯瑟琳，全然没注意身旁的柱子后有个黑影也在

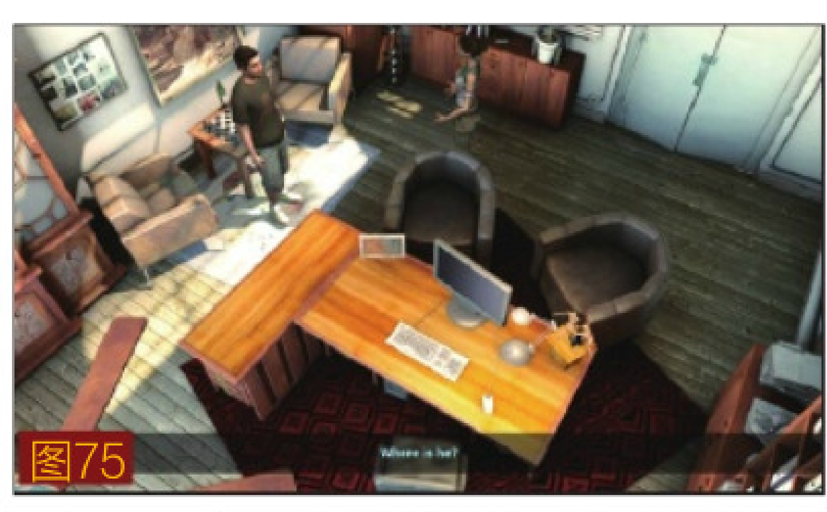

图75



图76

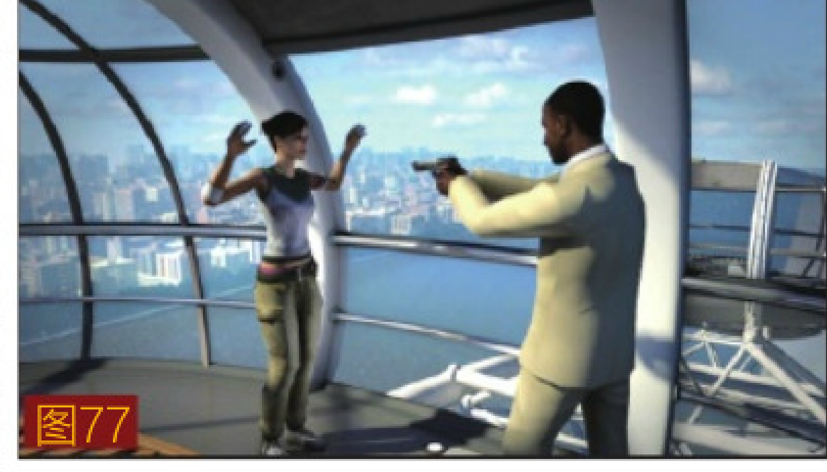
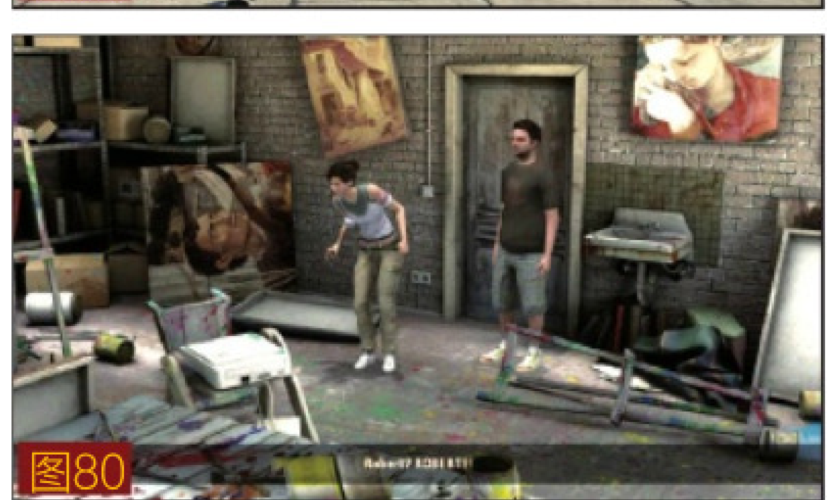
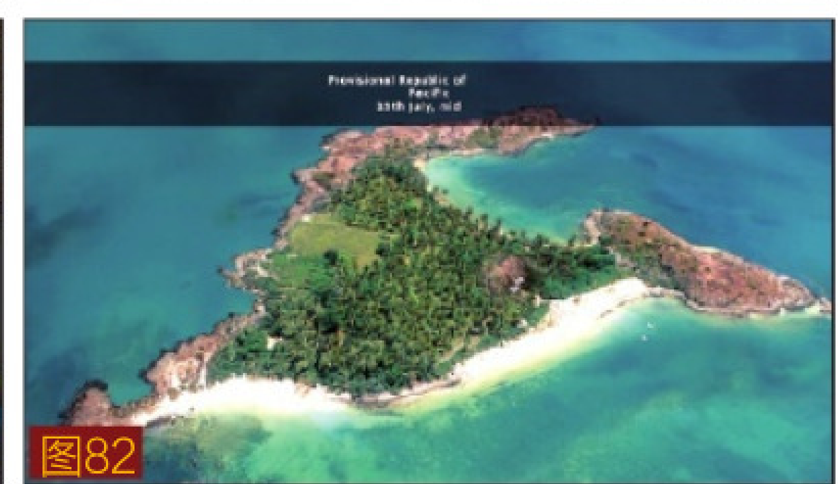

图77


图78


图79


图81


图80


图82

瞄准他——欧迪拉的手下准备同时杀了他灭口——螳螂捕蝉，黄雀在后。在这千钧一发之际，一路追踪他们而来的探员杰克出手开枪击掉了杀手手中的武器。不过还没等他反应过来，凯瑟琳跳下地面，和麦克一起夺路而逃（图79）。他们两人脑海中首先担心的，是罗伯特的安危！

果然，两人一路赶到罗伯特的工作室，发现只留下满室的狼藉（图80）！

“哦，不！罗伯特他不会……遭遇什么不测吧……天哪，罗伯特……”

“冷静点，凯瑟琳……我也很难过，不过我们得赶紧离开这儿！警察或欧迪拉的人说不定随时会来！”

“嗯，说的对极了！请两位举起手来！”这回杰克终于追上了他的猎物，他心里暗暗窃喜，用枪指着凯瑟琳和麦克，琢磨着怎样把他们铐起来。谁知身后，伯纳德静悄悄地打开门，操起手中的旅行箱就砸向他的后脑（图81）。

慌乱中三人一同逃了出来，伯纳德终于说出了一切：他曾经非常嗜赌，虽然一度戒赌，但凯瑟琳他们不知道的是，三个月前他有一次破戒开赌后再也无法自拔。这时正好欧迪拉开始通过各种关系与他接触，除了接洽“买卖”以外，还承诺借给他大量的钱，代价仅仅是让伯纳德偷偷给欧迪拉复制罗伯特工作室的钥匙。但伯纳德拿着欧迪拉给的酬金并没能还上他赌博所欠下的赌债，欧迪拉承诺借他的钱也迟迟不兑现，在赌博的旋涡中他的债务越积越高。这次从巴黎回来后，他害怕他们的住所已经被债主得知并闯入，于是他干脆拿着剩下的酬金想远走高飞——但是已经到机场的他始终放不下自己的伙伴，也不放心欧迪拉。他跟着去“伦敦眼”目睹了发生了一切，这才尾随着杰克探员来解救凯瑟琳和麦克。

“我知道你们很难原谅我……但是，现在事态紧急，罗伯特他肯定是被欧迪拉背后的老板指使绑架了，想让他接着制作名画的赝品……罗伯特是我们重要的同伴，他说不定有生命危险！我从没想到欧迪拉会这么危险，这……这是我的责任！我们必须去救他，你们要指责我惩罚我，我都无话可说，但是我们还是先团结起来，解救罗伯特要紧呀！”

伯纳德所言的确有道理，他们商量一番，还是觉得先救罗伯特要紧，不过他们也没忘了到杰克的办案车上找找有没有什么对他们不利的证据。结果他们在车上发现不少和外交官汉森与首相布朗离奇死亡有关的信息——汉森和布朗两人都积极主张联合国派遣维和部队处理苏里南的军事政变，并且都曾大力推动针对苏里南的军事与经济封锁与制裁。为此，逃亡到苏里南海域岛屿上划地为国的独裁者阿勒金曾经放言，要让这些主张制裁他的西方领导人“付出血的代价”。麦克还利用杰克探员的电脑系统查到欧迪拉的真名以及所使用的护照——正是苏里南临时共和国！

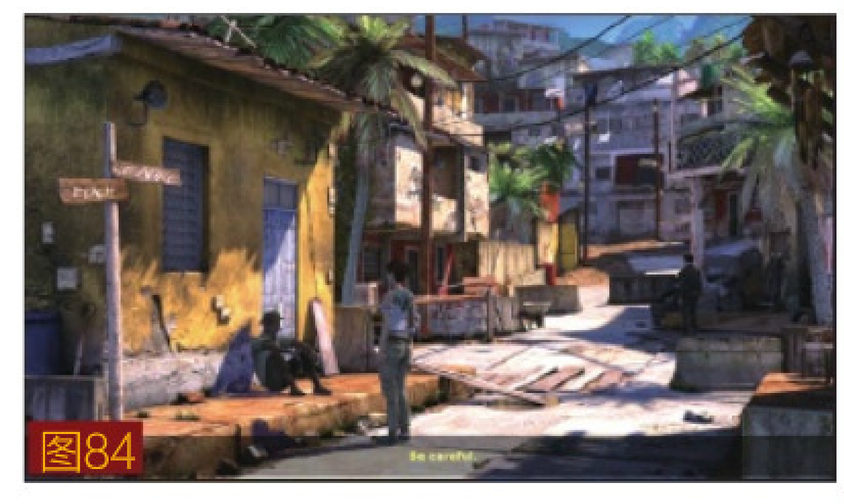
毫无疑问，收购画作和画作持有人的死亡之间是有联系的，而他们只是被利用了！而这背后的指使者很可能与独裁者阿勒金有关，罗伯特也可能被他绑架！他们赶紧在网上查看苏里南临时共和国的地图，并订了离那儿最近、最快的机票——飞往岛国塔西提（图82）！

2009年7月19日

所谓“苏里南临时共和国”其实只是独裁者阿勒金用武装船和埋在近海的水雷圈起来的几个岛屿而已——除了邻近的塔西提和几个岛屿的居民以外，这个临时共和国不欢迎任何其他国家的客人，岛上风光旖旎，却没有旅店，没有景点并执行宵禁，在当局的默许下，当地人会私下接待一些邻近岛屿过来的人，靠卖鱼和土产维持生计。但所有外国人呆在这儿都不许超过三天——任何试图通敌、反抗独裁政权或者潜逃去外国的本地人，统统被残忍地处死，也正因为此，岛上基本没什么青壮年——大部分青壮年在反抗阿勒金占领这座岛屿的时候就被杀害了，传说独裁者还用死者的血制成颜料作画——传说中独裁者是个热爱艺术热爱绘画的人。总而言之，这是个极度危险的国家。这种情形下，凯瑟琳决定让麦克和伯纳德呆在塔西提接应她，她自己则用假名崔西，伪装成常住在塔西提的游客，买通一艘小船过来上岛观光，先探探形势再说（图83）！

她在岛上随便转转，就发现岛上除了一些困顿的小屋和武装部队之外，还有不少哨塔和一座戒备森严的铁门后的高墙大院——也许这背后就是独裁者的城堡？很快天黑了，在宵禁的夜晚，还好她遇到一位好心的渔人阿尔弗雷德（Alfred）在他家暂住了一夜（图84）。不过整夜凯


图83


图84

瑟琳都在思索，该如何接近独裁者那戒备森严的城堡呢？

2009年7月20日

设法进入城堡

1.来到沙滩后凯瑟琳发现守卫在各处巡逻。来到沙滩上第一次遇见渔人的地方，点击取得右边的一个水雷（Contact Mine）（图85）。

2.回到守卫所在的关卡处，看到守卫巡逻走开后，迅速来到关卡后方的哨岗处，在岗哨下方的加油站处角落有漏出来的汽油（Pool of Petrol），在汽油上使用水雷放置水雷，剧情提示现在还不能引爆。

晃悠了一天还没能找出接近的办法，眼看只能在这个岛国再呆一天了，岛上的守卫也总是紧盯着她，凯瑟琳着急地捱到了天黑，在守卫的不断催促下，正当她又想去找渔人阿尔弗雷德去借宿一夜时，街上突然出现一个好像不属于这个国度的中年男人帮她解围。他衣着得体，谈吐亲切，风度翩翩。他很有威严地让守卫再给凯瑟琳一点时间，并且用很纯正的英语介绍自己每天黄昏后都在街上散步，然后很高兴邀请凯瑟琳这位漂亮的异国姑娘去自己家里坐坐（图86）。

“好心的先生，真感谢你替我解围！这些守卫真的弄得我很紧张！”

“哈！独身一人来到这岛上的英国女孩——你说你叫崔西？我真的很欣赏你的勇气，你很独特！怎么样？我真诚地邀请你共进晚餐！你愿意赏脸吗？”


图85


图86

“这……”

“哈哈，我只是这岛上一个有点身份的老家伙罢了，没关系的，我决不会伤害你的！”

凯瑟琳总觉得眼前的人非常有威严却也很有人格魅力，自己无法抗拒他的请求，于是她欣然同意——谁知中年人领着她一路走进了那道高高的铁门（图87）！

这就是独裁者？！凯瑟琳不动神色，心中却在暗暗猜测，她一步步迈入仿佛是这岛上另一个世界的城堡之中（图88）。而独裁者阿勒金也并不避讳自己的身份，他甚至与凯瑟琳共进晚餐，同桌侃侃而谈（图89）！

不得不承认，独裁者确实有其独特的人格魅力，但也是极其偏执的人格魅力！他说，这世上的人不是他盟友的人就是他的敌人，因此他才能用极端残忍的手段屠杀他人，但同时也能网罗到自己的大批党羽。他号称很爱自己的女儿，总是为女儿保留一间房间。但其实他的女儿早已厌倦他的政治野心离家出走很多年。他痛恨西方领导者，因为他觉得西方人在殖民时代结束后，还通过经济控制等方式试图继续维持对他们国家的殖民统治……有那么一刻，凯瑟琳甚至都觉得自己也要被他打动了——不过她明白自己正面对一个非常危险的对象，但是却无法退缩。

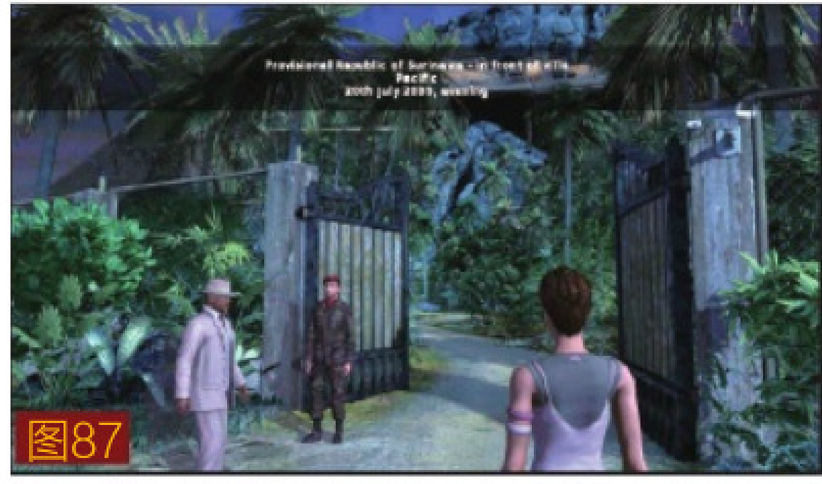

图87


图88


图89

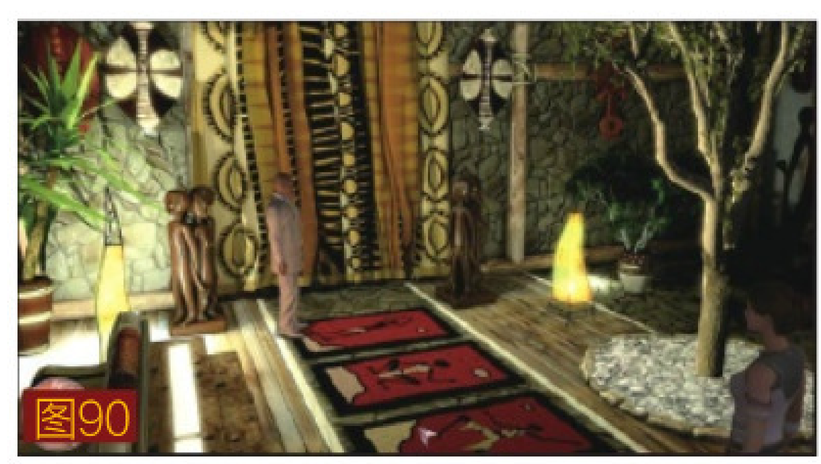
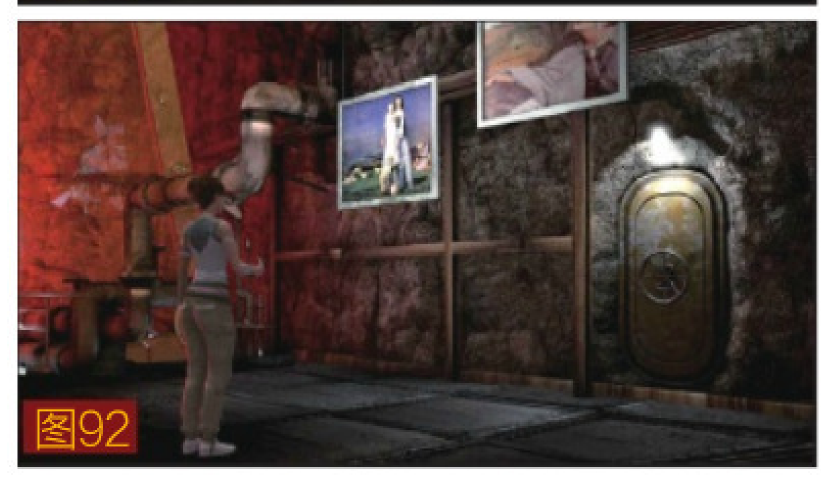

图90


图91


图92

“听说你喜欢收藏画？”

“啊，是的……我花大价钱收藏画作，但是我的收藏喜好普通人都无法理解，因为我只收藏能让我感到开心的画作。”

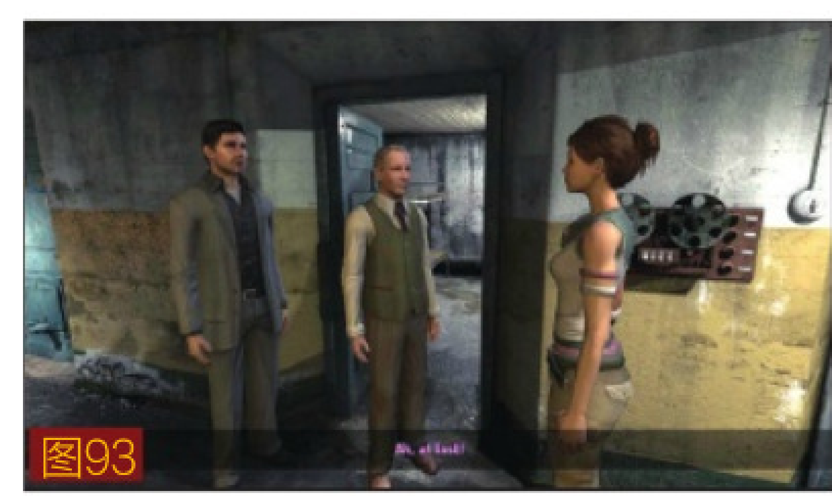
“我觉得这个喜好很正常啊。”

“呵呵，我比较挑剔，在我们国家，我们认为画像上是有附着灵魂的，也许是画中人的，也许是作者的，也许是主人的……我感兴趣的是画上的灵魂……来吧，我带你参观我最得意的收藏室吧！”（图90）

凯瑟琳终于得以走进独裁者的收藏室——不出所料，眼前挂着他们盗直伦敦艺术博物馆和巴黎博物馆的画像，还有许多别的画像，装饰墙上血红的颜料让她毛骨悚然（图91）！

“这些就是我最骄傲的收藏！他们看上去差异很大，其实是有共同点的。作画者、画作的原主人都死了，同时，死去的画的主人——都是我的敌人！是的！我只收藏我死去的敌人所拥有的画作！”

正当凯瑟琳目瞪口呆之际，阿勒金却说医生要求他每天按时睡觉，拒绝进一步谈论这些画，让她先去客房休息，有话明天再说！凯瑟琳当然不会乖乖听话，她偷偷在房间里四处找寻，终于在客厅角落找到一个遥控器，打开了收藏室角落里一扇坚固的铁门（图92）——


图93

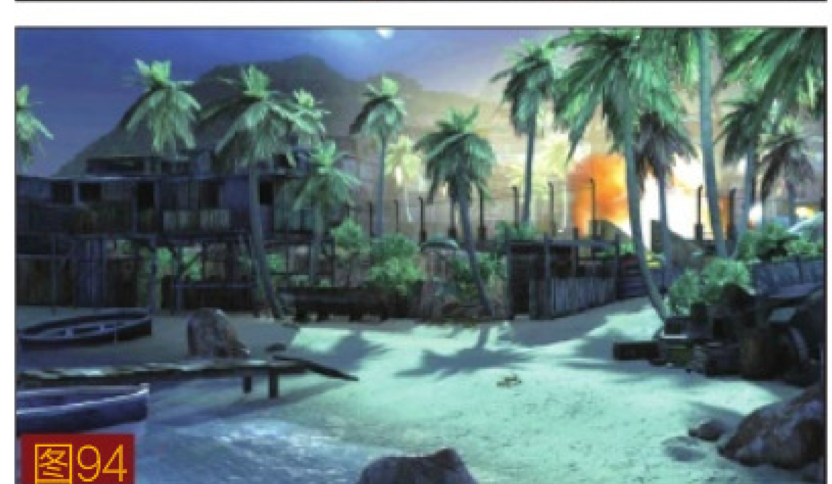

图94


图95


图96


图97

铁门后正是这个独裁者城堡中的秘密监狱！凯瑟琳打开了老式的牢房锁后，果然在门后见到了被抓来的罗伯特，以及在他们逃走后也被绑来的杰克探员（图93），而外表和善的独裁者正准备杀掉杰克，并继续软禁利用罗伯特。

原来阿勒金指使欧迪拉使用毒性极强的放射性元素钋185（Polonium185）杀害了那些画作的所有者——他们都是西方政要，欧迪拉的手下通过艺术品中介公司在画作展览完毕送回所有者的途中放入致命的毒药，利用钋元素在一定湿度下和一定时间后会开始扩散，其极强的毒性能杀人于痛苦和无形。开始扩散后48小时内，微量的钋元素就会衰减完毕，因此犯罪现场任何痕迹都不会留下——同样欧迪拉也是先利用伯纳德取得进入罗伯特工作室的复制钥匙。然后在罗伯特的画作颜料中添加钋185的方法杀害了外交官詹森和首相布朗，同时还利用凯瑟琳他们取得了画的原作——凯瑟琳他们三人彻头彻尾成了被利用的棋子！

恢复自由的杰克探员气势汹汹地要冲上去找阿勒金报仇，却被还保留一丝理智的凯瑟琳阻止了——的确，就凭他们几个人一把枪，怎么可能逃脱这个独裁恶魔和这座岛上的士兵呢！她想起客厅里有阿勒金在岛屿浅海投放水雷的路线图。她立刻与麦克联络，让他和伯纳德按照路线的指引穿过水雷的封锁，驾驶小渔船来岛上。同时让麦克去找寻她放置在岛上最高的哨岗下的水雷——将手机调成震动模式，再小心地将其放置在水雷上，就可以简单地通过拨打手机的形式遥控引爆水雷了！

他们不愧是配合已久的搭档，麦克和伯纳德很快来到岛上，放置好了水雷。他们接着藏身阿勒金的城堡附近，等候凯瑟琳拨打麦克的手机，顿时将岗哨炸得火光冲天（图94）！趁着所有的守卫慌乱集合的时机，凯瑟琳打开大门，他们这些伙伴终于得以会合（图95）！

“麦克！快！快上屋顶启动直升机！阿勒金备有直升机以供他随时逃走使用，我们就靠这个直升机逃走了！”凯瑟琳见到麦克就赶紧指引他去城堡的屋顶平台，他们可都指望天才麦克驾驶了。

“崔西！真遗憾！我还很欣赏你的，想不到你这么不想活了！”这时在混乱中惊醒的阿勒金也闻风赶来。正当他准备开枪射杀众人的时候，麦克杀了个回马枪，从背后偷袭了阿勒金，着实扮演了一回英雄。

“呼！我的手机也报销了，还救了人……啊，凯瑟琳！我真是大英雄！嗯？这位警察老兄在这儿干嘛？”

“好了麦克，别贫嘴了！事不宜迟，我们赶紧走！”

“不行，这一团糟的情况下我们自己逃走还是解决不了问题，我们应该将这个阿勒金也绑走，让他接收应有的审判——如果将他留下的话他还会继续在这儿悠哉地当国王！”在杰克的提议下，众人手忙脚乱地将阿勒金捆绑起来，半背半拖地弄上了直升机（图96）。

而匆匆追来的阿勒金手下欧迪拉只能眼睁睁地看着直升机消失在他眼前，众人终于得以死里逃生，离开了这座血腥恐怖的小岛、独裁者的王国……

一周后

“开门！快开门！警察！”一大早敲门声就把凯瑟琳他们惊醒了。

“警察？是不是杰克探员出卖我们了？”他们满腹疑虑地打开门，却看到杰克嬉皮笑脸地出现。

“怎么，干嘛都板着脸？不欢迎我？”

“我就知道你不是什么好人！好吧，警官，你是不是要逮捕我？一切都是我一个人干的，和凯瑟琳没有关系!”麦克一脸怨气地看着杰克。

“哈哈！我可不想抓你，伙计！我已经不是警察了！我不干了！”

原来两天前，通过权势人物的斡旋和交易，阿勒金已经被释放了，一架军用飞机通过外交手段将他送到了未知的目的地——在政治的面前，生命和人的权利可以这么轻易被舍弃——很快大家就意识到，下一步就将是独裁者的复仇。

“外交渠道就可以释放这样一个杀人魔？！他是危险人物！他杀了那么多的人！”

“我知道……对了，告诉各位一声，我刚刚辞职，从我接手这个任务开始的所有案件信息和报告都从来没有存在过——我是个什么都没有调查到的笨蛋，你们的名字和信息不会在任何地方出现。时间不多了，我建议我们赶紧隐姓埋名离开这儿。”

“我们？”凯瑟琳忍不住问。

“是的，伙计们，我失业了！我想你们肯定还需要一个新伙计的吧？我说了，时间不多了，让我们再用15天的时间干出番大事吧！”（图97）

是啊，此刻他们的面前面临着更为凶险的挑战，不过这一帮奇人聚集在一起，也是没什么事情办不到的吧！

先给各位朋友拜个早年，祝大家身体健康，全家幸福。这里我高兴地告知大家，今后“软硬评析”栏目由我来负责了，我会与大家一同分享有趣、有用的各类软硬件资讯，这期我们能看到智能手机、显卡等新鲜玩意，我会顺便写下自己对它们的看法，以供大家参考。最后请诸位放心，这绝不是广告或枪文，都是出自真心的肺腑之言，如果你有任何意见或建议，请给我发邮件。 ■小白

我的E-mail地址是：Nova@popsoft.com.cn。



智能手机要“发疯”
——Android平台耍“高配”

很多人还不敢想象手机竟能有如此“威风八面”的硬件性能，有多威风？双核处理器怎么样？前不久LG发布了他们基于NVIDIA Tegra 2平台的智能机“Optimus 2X”，它的性能让iPhone4看起来更“落伍”了。从芯片上看，在iPhone4的“Apple A4”处理器中，其CPU部分基于ARM Cortex-A8架构，主频1GHz，是个技术成熟的单核心，而Tegra 2中的CPU更先进，是基于ARM Cortex-A9架构、主频1GHz的双核心，两者在架构上差了一代，这种进步好比桌面CPU从单核发展到双核，是一个重要的进步。按ARM自己的说法，ARM Cortex-A9架构的处理器是真正的多核心（事实上也是这样），在他们的官网上（http://www.arm.com），你可找到这两种架构的具体差异。不仅是处理器，Optimus 2X的其他方面也令人惊讶（具体配置见下表），1080P视频播放是个抢眼的功能，不过若在4英寸的WVGA屏幕上欣赏高清电影，似乎有点对不起眼睛，而且内置8GB的存储空间甚至装不下几部720P电影，塞入1080P电影就更困难了。LG也考虑到了这点，它提供了“HDMI显示扩展”，这是个有趣的功能，除了能将视频通过HDMI输出到电视、显示器外，还能将手机作为“手柄”，直接通过它操作大屏幕上的游戏。



手持Optimus 2X兴高采烈的姑娘们（Optimus 2X应译成“擎天柱2X”？）

LG Optimus 2X主要参数

项目	参数
屏幕	4英寸，分辨率800×480
处理器	1GHz双核（NVIDIA Tegra 2）
内存空间	8GB（可通过microSD扩展到32GB）
电池容量	1500mAh
摄像头	800万像素（后置）/130万像素（前置）
视频	1080P MPEG/H.264视频回放和录制
特色功能	HDMI显示扩展
操作系统	Android 2.2（支持未来升级到Android 2.3）

从这张图片上能看到，miniUSB接口在下方

它们不是真双核

你一定见过很多低价手机的广告——“我们的产品是双核的，它非常厉害，性能了不得！”不过小白这里还得揭发，它们可不是真正的双核，硬件性能也一点都不强，唯一的好处就是芯片成本较低，能降低最终产品的售价，在价格上有竞争优势。例如联发科的MT6516解决方案，目前一些“高仿”智能机都以其为心脏，由于它能支持Android 2.1系统，性价比一流，可以说是适应时代的产品。但由于很多商家打着“双核”旗号炒作它，将应用程序处理器和调制解调器的单芯片集成方案宣传成“双核心处理器”，确实误导了消费者，毕竟它们是两个不同的概念，双核处理器最初出现在我们生活中时，是PC上使用的双核心CPU，这两个核心的地位是相同的，能完成同样的工作，与山寨机所谓的“双核”不是相同概念。MT6516中的应用程序处理器为ARM11架构，与ARM Cortex-A8架构相比落后一代，在ARM官网上，ARM11、ARM9、ARM7架构处理器已被归为“经典处理器”，它们的卖点只剩下性价比，性能已不能完全满足各类需求，与主流处理器的差距可想而知，所以配有这样处理器的产品，我们可称赞它们的性价比，但它们和高性能确实不沾边。

这款手机在今年1月于韩国发布，售价约合人民币5500元，不知何时能进入国内。我个人的意见是，这种产品的性能绝不会令人失望，可惜价格不便宜，适宜围观但绝不宜购入，如果你了解韩企电子产品的特点，就一定会同意我的看法，更不会买什么“首发机”。小白还记得三星 Galaxy i9000的上市价在6000元以上，如今呢？近乎砍掉了一半。

从某种角度上说，LG的这款产品更像是风向标，它说明以后Android手机的硬件配置会越来越强，双核心是大势所趋，这让各高端智能机倍感压力，这包括Dell的Venue Thunders、Google的Nexus S等ARM Cortex-A8架构单核处理器神机，一起期待它们展开一场价格战吧！

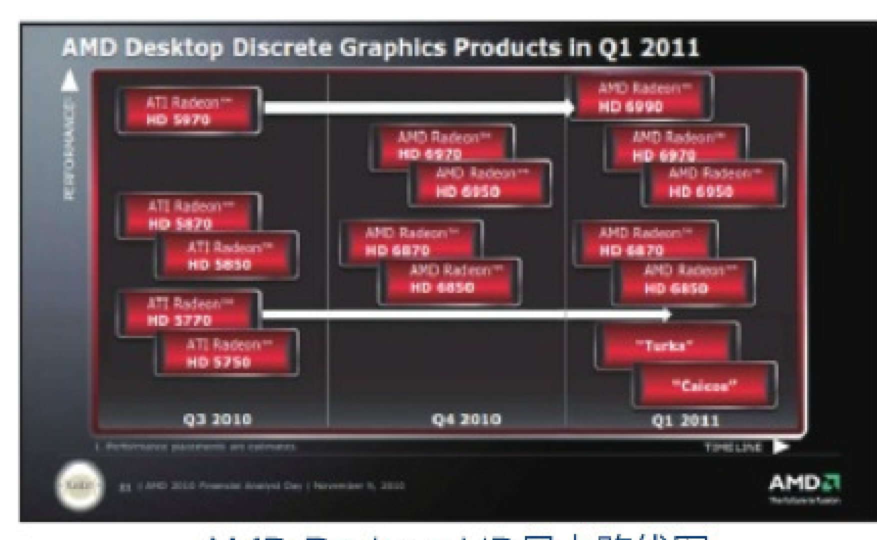
另外，不知大家是否发现，从这款双核智能机上能看出，NVIDIA Tegra 2开始显现实力了，虽然初代的Tegra应用在微软Kin手机、Zune HD播放器上没能为市场接受，但今天的Tegra 2在高端智能机、平板电脑上找到了归宿，你觉得它的未来会怎样？

为未来祈祷
——AMD Radeon HD 6970/6950

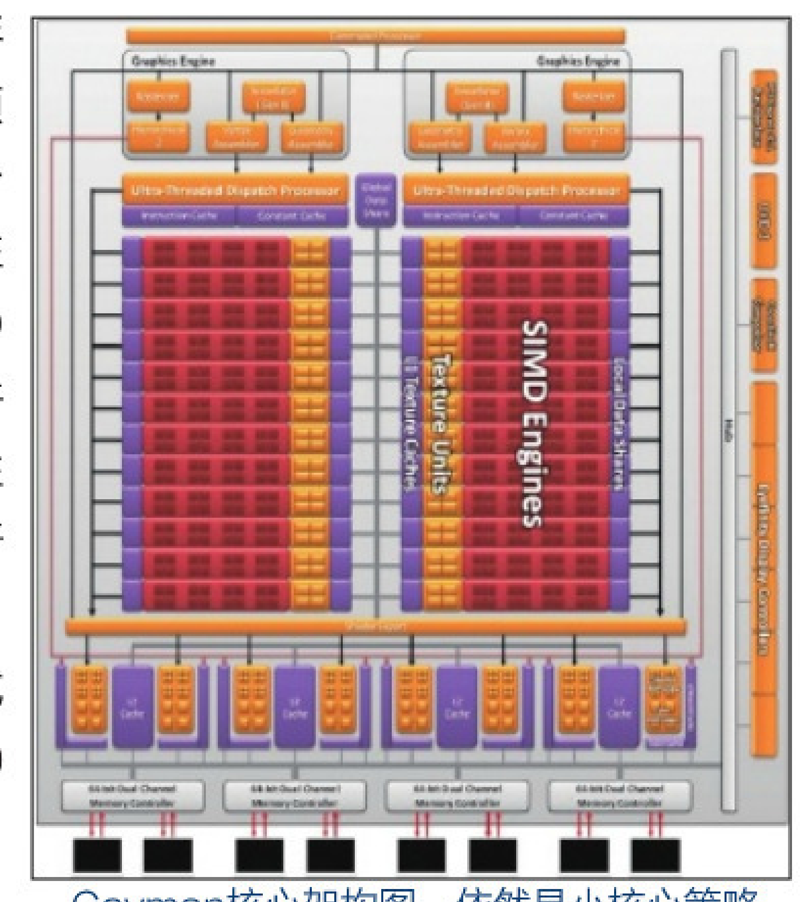
AMD和NVIDIA在显卡上的对决还在进行，大约1年前，AMD

Radeon HD5000系列显卡率先全面支持DirectX 11，新一代的“DirectX 11显卡”之争开始了，之后NVIDIA的GTX 400系列也跟上，并在2010年末发布了GTX 580，两代的进化只用了8个月，他们正在不断发掘Ferim架构的价值。GTX 580作为目前的最强单芯单卡，对NVIDIA来说是很有意义的，它至少能给公众树立一个好的形象。

虽然AMD有单卡双芯的HD 5970，拿到了性能第一的宝座，但这可不算真正意义上的“单卡”，三年来AMD一直使用相同架构，时至今日已难以取得大的突破，只在原架构上做优化的HD 6800系列让我们有点失望，或许是时候把期望放在了AMD's Radeon HD 6970/6950身上了，它们是Cayman（开曼群岛）核心的第一作，全新的架构上承载了AMD对未来的憧憬。AMD's Radeon HD 6970/6950的上市一波三折，经过延期后于去年年末上市了，它的核心有数项改进，包括采用了4D指令的VLIW4架构，而不是以往的5D（4D+1D），据AMD称，同样核心面积的条件下，新架构能带来10%的性能提升，电源利用率也有所提高，能减少功耗。



AMD Radeon HD显卡路线图



Cayman核心架构图，依然是小核心策略

不过从目前各方的测试来看，Radeon HD 6970没能摘得性能之王的桂冠，AMD用它来测试新架构，这无疑是个试水产品。因此目前高端、中高端显卡的性能排序大致是：Randeon HD 5970>GTX 580>Radeon HD 6970>GTX 570>Radeon HD 6950>Radeon HD 5850>GTX 460，双方各有定位不同的的产品，并没有真正意义的高下之分，而且产品线都已比较清晰，双方不会有大的打折杀价，观望的朋友们是时候根据需求选购了。而在今年，我们一定能看到单卡双芯“GTX 590”和“Radeon HD 6990”间的对决，尽管我们不会买来自己用，但看着很过瘾，对吧！

另外购买的时候也得注意一下，Radeon HD 6900原厂卡出了点丑事，NVIDIA甚至到处转发这个事，什么事？国内ChipHell论坛爆出，首批上市的Radeon HD 6900原厂卡，其外接6针接口处被人为磨掉了一角，拆开散热器后看得一清二楚，据说这是因为它和散热器接触，如不磨掉会导致散热器安不上（设计人员要倒霉了……），该论坛版主笑称AMD Radeon HD 6900皆为“手工定制版”，保证每一片都有所不同。AMD事后的回应说这只影响到了少数显卡，而且其中大多数都做了样品，并补充说以后的产品不会这样了。小白友情提示——购买时注意防范！



显卡是用来玩游戏的

买显卡时你首先考虑的是什么？3DMark的分数？这太麻烦了，我有个好办法，是多年DIY攒下的经验，在此与大家分享：

买显卡前先问自己，“我玩哪些游戏？”，如果有几个确定的答案就好办了，直接查一下这几款游戏在哪些显卡下能跑到60fps（要求不高的24fps以上就可以了），然后选择一个性能稍高于此标准的，以便给以后的补丁、MOD做准备，最后选择一个优质低价的就可以了。为什么这么选？毕竟在我看来，显卡是为了游戏而生的，如果舍本逐末，一定要花时间考虑外观、跑分，是不是有点不明智呢？我们不是硬件发烧友，玩好游戏才是最重要的！





是传说还是广告?
——苹果将推出新MacBook和iMac

最近苹果产品的风头正劲，各种传言又出现在网上，其中一个是国外DIGITMES网站登出的，据说他们得到可靠消息，苹果今年上半年会推出至少4款MacBook，并增加一款新iMac，后者的屏幕尺寸会与以往不同，价格也面向主流用户，新MacBook会在经典的外观设计上有一点改变，Mac OS也会升级到“Lion”。


难不成尺寸更大？

他们还提到，苹果2010年的笔记本电脑出货量达到1千万台没有问题，而新的MacBook和iMac会帮助苹果在今年提升30%～40%的出货量。广达电脑（Quanta Computer）和富士康（即鸿海精密集团）正在争取获得苹果新产品的订单，广达也期望他们通过苹果订单带来的收益从2010年的20%在今年提升至28%～30%。

真的那么好？

不知我们的读者中有多少人使用MacBook或iMac，在小白看来这两个新潮的产品绝不适合多数中国用户，你必需接受它的高昂售价，还要改变自身的使用习惯，学习它的操作系统、常用软件的使用方法，并面对许多目前无法解决的问题——网银控件安不上、硬件驱动不支持等。地穴领主常说：“能做出好电子产品的公司很多，但没有一个能像苹果公司这样懂得营销，能让他们产品如此得人心……”小白很同意他的观点，许多身边的人在提起苹果产品时，都会感觉它“高科技”“质量好”“艺术品”，但又说不出它们具体到底好在哪，最终不得不想象出了一些，以说服自己掏钱购买。



看完广告，你心动了么？

这就是苹果的营销策略，我们以正热的iPhone4为例，相信你一定见过类似这样的新闻：“好几百人排队买苹果”“缺货！不买就没有了”“某仓库失窃，iPhone4被盗”……总之你会在任何地方见到苹果产品的影子，它们无处不在，人人都喜欢，已经成为了流行。这种策略有“电视购物”的影子，归结下来无非是反复地夸耀某产品，从而在消费者的大脑中留下记忆。不过苹果的营销覆盖面更广，手段也更巧妙，在传统广告方面，这种巧妙表现得淋漓尽致，苹果的广告总是告诉人们“产品做什么”（例如装入多少首歌），而不是列出内存容量；他们的宣传照片也总是暖色调的，模特总是开心地笑着，仿佛苹果产品带来了无限快乐。苹果的广告就像是个神奇的放大镜，能把优点扩大到人接受范围的极限，你一定会欣然接受他们的创新，承认他们的优点，并原谅、忽略他们的缺点。如果你只是一个普通使用者，花着父母辛苦挣的血汗钱，不是富二代或官二代，就远离MacBook或iMac吧，它们太贵了，不实用，没什么好的，请记住这只是“消费电子产品”，不保值，早晚成为电子垃圾。

使用说明：请勿拿反
——Acer的“革命性”触屏电脑“ICONIA”

Acer研究出了一个奇怪的产品“ICONIA”，它可看做是平板电脑与传统笔记本之间的融合，这个14英寸的“笔记本”没有实体键盘，取而代之的是两块电容触摸的LED背光液晶屏，你可让其中一块变成虚拟键盘，不用时可用来浏览网页或观看电影。这个电脑的配置走的是“商务本”路线：Core i5 480M/560M/580M处理器，使用处理器内置的集成显卡，4GB DDR3内存，320GB/500GB/640GB/750GB可选的硬盘，还提供蓝牙3.0，1个USB 3.0接口，IEEE 802.11 b/g/n显卡，VGA、HMDI、千兆网卡接口，可选3G等，它还预装Win7 64位家庭高级版，整机尺寸347mm×248.5mm×19～31.9mm，重达2.8kg。

侧面看来，和一般的笔记本没什么不同

这款产品的上市价高达1499欧元（约合人民币13000元），小白猜测实际售价不会如此高。不过除了价格因素外，你愿意接受这样的一个“怪物”吗？我不会，首先因为它太重了，2.8kg几乎是16英寸产品的重量，其次它的两个屏幕耗电量会很大，一般的电池估计很难撑到3小时，何况既然是商务本的配置，还不能保障续航能力，看来只能从应用上入手了，可惜的是操作系统是Win7，谁都知道Win7并没有对触控操作有太多优化，而且也没有什么合适的应用程序……看来这不过是另一个为名不为利的概念产品。


竖起来就不一样了

同是触控，为啥iPad行

看看在iPad之前的平板电脑吧，一个个都被淘汰了，那些产品并不是没有创新，只是他们把用户的使用感受搞得太糟糕了，在WinCE或WinXP/7这种系统下，无论硬件配置如何，你都不可能在平板上有大的作为。iPad有iOS的支持，系统、应用上都没有障碍，这就是为何同为平板，却只有它成功的原因。平板电脑是个好的概念，Acer的“ICONIA”也是个好的概念，也许不用多久，或许是当人们遗忘了“ICONIA”时，我们就能看见乔布斯手持两个黏在一起的iPad，欢呼“我们又一次改变了世界”。

为了Sony的荣誉，为了PlayStation 3
——Move机关枪和Neo Geo手柄

家用游戏机全都玩起“体感”了，Sony的PS Move和微软的Kinect为硬件性能不济的家用机找到了一个好的卖点。Sony之前推出过一个手枪，但官方一直没推出过冲锋枪，如今为了配合《杀戮地带3》等游戏，他们终于觉得还是冲锋枪更酷一些（但是……这个外形怎么可能酷得起来？）。这个灰色“冲锋枪”的外壳材质出色，远好于第三方厂商的产



品，按键的手感也无可挑剔，毕竟这是Sony自家的产品，不会贪图小利而坑害自己的长远利益。它的售价还算便宜，约40美元的价格应该还是物有所值的。


此前推出的手枪，造型太可爱了

另外，SNK在PSN上发布了一些Neo Geo游戏，还专门为此推出了一个手柄，它非常适合玩格斗游戏，这是不是还说明以后的拳皇系列都会在PS3上一展身手呢？这款手柄的售价也在40美元左右，但相比之下就显得有点贵了。

微软最好

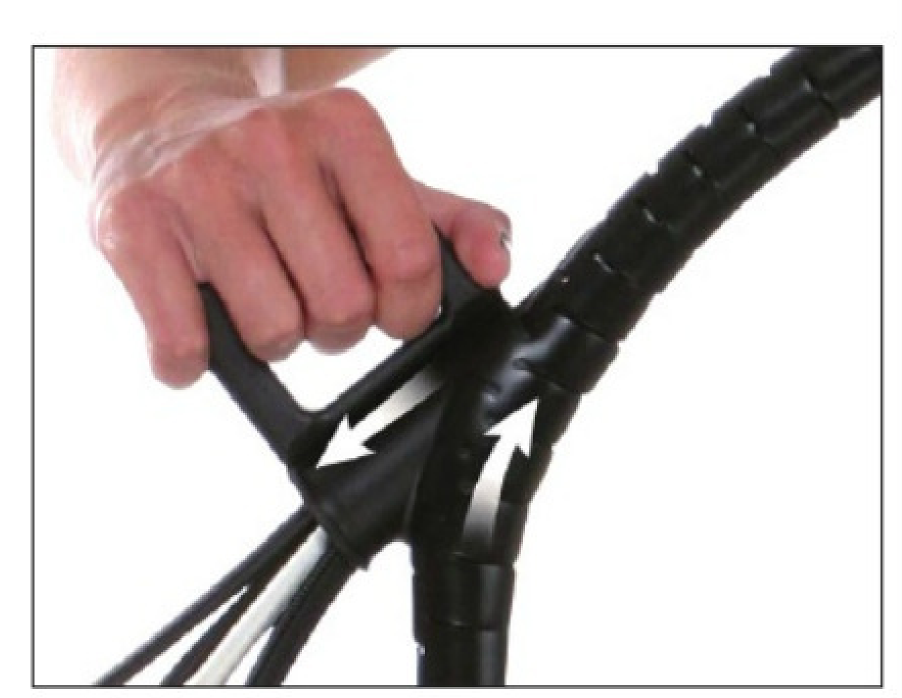
同是40美元，我认为微软最厚道了，他们不久前推出了一款黄色限定版的有线手柄，而且据说马上会有蓝色版，这种有线手柄可以在PC上直接使用，不用再买其他设备，你可以用它来玩《NBA2K11》《极品飞车——变速》等游戏，体会优秀的手感，享受真正的次世代画面！微软利用它的Game For Windows Live，让硬件、软件可以发挥在不同平台上，从而拓展自己游戏的业务，还真是老谋深算啊……



看起来很带劲儿

把它们绑了！
——16英尺长的理线器

Monster公司推出了新型的理线器，它不同于目前我们常用的那些束线带、理线带，而是用一种独特的方式把各种线包了起来，它能根据线材情况把5～8根线缆裹在一起，适合家庭、办公室或专业工作室使用。使用时分为三步：打开拉链状外壳，把电缆收入，拉上拉链。如果觉得长度不合适，可直接用剪刀裁剪，非常简便。不过它的售价不便宜，需要约25美元，暂时只能由不差钱的发烧友享受了。


很有趣的使用方法

商机无限

平时我们在整理连接线时，一定需要各种束线带、理线器，否则迟早会为凌乱的导线而抓狂。Monster公司的这款产品给了国内厂商一个好的启发，希望他们不要再做各种长相奇特，“小鱼”“小虾”类的理线器，外观的改变不会让它们更好用，快模仿出洋人的产品吧，并希望能保证质量。


可以剪断，不要剪错位置



当梦想成真时
——百兽王U盘

记不记得小时候看动画时，有一个叫“百兽王”的机器人？它的身体、四肢可以变成猛兽，组合起来就是一个人形机甲。一个叫Alen Yen的人以它为原型，设计出了一个U盘，你可以在他的网站上获得更多信息（http://www.incubot.com/），站上不仅有了百兽王，还有其他两个机器人。这个卖价36.99美元的U盘还是有点“内涵”的，它手中的剑可以发光，胸口盾形标志也可以发光，2GB的闪存中装有《百兽王》的“幕后故事”……总体看来，它是专为收集各种玩具模型的爱好者准备的，或为了圆儿时的一个梦。

“复古”

小白小时候也有一套百兽王玩具，好像头还可以弹出去，只可惜后来被我玩坏了。时间过得真快，曾经的小孩走入社会后，他们不愿忘记快乐，于是开始挖掘童年的回忆，并顺便赚点钱，还真是个不错的想法。



■天津 煎饼果子 ■插图 Black Cat

【一】

时间进入了十二月，气温降得厉害。这颗星球的夏季只有短短的三个月，余下的便是无穷无尽的寒冬。但是，这颗星球却蕴含着丰富的晶矿和瓦斯资源。我们来到这里，建立了数个基地，矿藏的采掘也非常顺利。可惜好景不长，Zerg也发现了这里。众所周知，Zerg的扩张效率令人胆寒，三个月的夏天之后，它们已经摧毁了六个采矿点。

好在冬季来得及时。根据总部传来的情报，Zerg在冬季，尤其当气温降到零下四十五度以下时，它们的神经反射速率会下降百分之三十左右。对我们来说，这无疑是好消息。因为这颗星球上，寒冷是最为富裕的资源。

现在主动权在我们手里。间谍卫星显示，在阿瑞斯山脉中一处针叶林密布的洼地里，Zerg隐藏着一座巨大的基地。这座基地为Zerg提供强大的力量和后勤保障，如果将其一举摧毁，这颗星球可谓再无战事。当然，这必定是一场艰苦的战斗，Zerg也清楚冬季对它们不利，因此它们早已收缩战线，全部隐藏在基地四周。我们对Zerg的基地进行了多次侦查和研究，得到了一个扫兴的结果：这座基地本身正好矗立在一座巨大的晶矿之上，这意味着这些虫子可以衣食无忧地耗到春天。

“冷，真冷！”罗伊向着冻僵的手指连连哈气，然后开始不停地揉搓手掌。他抬头看看黑暗的天空，有意无意地对着我开了口：“今天晚上？嗯，我想可能会开始行动，要做好准备了。”

“哦？”我看了他一眼，“你怎么知道？”

“哼，我跨过的桥比你走过的路还长。”他斜身靠在栏杆上，“乔克，你还差得远呢！”他摆摆手，转身回屋去了。我耸耸肩，对此不以为然，然而还不到十五分钟，基地里就响起了刺耳的集合广播。“真怪。”我嘟囔了一声。这时罗伊已经全副武装地从屋里走了出来，拍拍我的肩膀，用那只电子眼对我眨了眨，似乎在说：“怎么样？服了吧！”“切！谁在乎。”

兵营里灯火通明，所有人都紧张地跑来跑去，战斗准备在几个月之前就已经就绪，我们知道肯定会有行动，只是具体时间还不为我们所知，现在看来应该就在今晚。

“我们将于今夜零时出发，地点是阿瑞斯山脉入口。我们已经建立了前沿阵地，作为要塞提供火力支援与维持补给。然后从山口推进到缓冲区，先进行炮击，然后发起总攻。”扬声器里司令官的吼声高得惊人，“我要强调的是，这将是一场攻坚战，顺利的话全部肃清也要几天。相反，不顺利的话至少得纠缠上几星期。为了缩短进程，我们决定在Zerg后方进行空降作战，没错，前后夹击。

“我已经授权我们的精英部队——Ghost——随空降部队协同深入敌后，对重点区域进行定位核打击。我们能否胜利，关键要看正面强攻和背面牵制的配合程度，这将直接决定战略的走势。具体任务已经下达完毕，各单位准备就位。”

尽管司令官的口号讲得激昂无比，但对一名Ghost来讲，这其实没有什么意义。时间，地点，任务目标才是我们最关心的问题。我打了个哈欠，靠在一根柱子上，双眼茫然地看着眼前混乱的人群，一个姑娘的形象逐渐在我的脑海里浮现，那是杰西卡——一位漂亮的女军医。脑海里的形象依旧是我们第一次见面时的情景：柔和的阳光透过百叶窗，照在她身上。直射的阳光让我看不清楚她的面容，她微微低下头，一头长发如同丝绸般轻轻划过我的脸庞，散发出阵阵幽香。

她冲我微微一笑，“阳光很刺眼吧？”说完她一转身，轻轻拉上了百叶窗。就在那一瞬间，她迷人得像个天使。那一刻，我的心中突然涌起一股柔情，直到现在，那种感觉我依旧无法忘怀。

现在是十二月十七日零时，响亮的钟声把我拉回现实。“出发。”我奔向被探照灯照得雪亮的飞行平台。运输机舱身的甲板微微地震动着，发动机开始预热，产生的热量迅速在周围形成阵阵白雾，透过舷窗不断地升腾翻滚。

脚下的震动越来越强，我双手扶住安全杠。片刻之间颤抖就变得得更加剧烈，随着“轰隆”一声，运输机拔地而起，环绕基地一周后便呼啸着向天际飞去。

今夜的天空似乎比平时黑得更彻底，运输机喷出的蓝白火焰仿佛给这层厚重的黑幕撕开一道口子，但瞬间，这道裂口就重新弥合起来。我长嘘一口气，“再见了，杰西卡！希望这不是永别！”

【二】

Ghost属于精英部队。每年，陆战队都要选拔合格的人材进行专项训练，如果说第一次海选的通过难度堪比四眼田鸡在50米距离上的断剑射击，那么之后的Ghost专项训练级别就像500米距离上打出十发一孔连中的罗宾汉把戏。在Ghost的训练史上，极少有人能够一次通过专项训练，但罗伊就是这种少数派之一，而我却经历了四次才成为Ghost。

无疑，罗伊是出色的。从成为Ghost的那一刻起，他的任务完成率就相当高。但他对此似乎并不在意，好听点来说他算得上是孤胆英雄，但说穿了他就是那种所谓的浪子。他所推崇的是来自内心的直觉，但这种直觉其实就是随性而已。他的思维与我不同，确切地说和所有Ghost都不一样。我们以服从命令为天职，而他似乎怀疑一切命令，但这无法妨碍他成为一名出色的Ghost。由于Ghost本身定位的特殊性，其任务完成方式自由度很高，但罗伊总能拿出最完美的解决方案。

在我入伙之前，罗伊总是独来独往，他认为搭档只会是麻烦。他喜欢独自一人完成别人眼中的“不可能任务”，这与我们讲究配合的理念又是背道而驰，关于这点连指挥官都无能为力。“随他去吧。”这是指挥官评价他时最常说的话。我对他特立独行的风格早有耳闻，但事实上我早就见过他了，在没成为Ghost之前的一次战斗中是他在战场上救过我一命，为此我丢掉一只胳膊。现在，我却阴错阳差地成了他的搭档。一开始，他对指挥官的硬性指派相当抵触，但看到居然是我时还是无奈地苦笑了一下，最后总算默许了我的存在，但他依旧警告我少管他的闲事。哼，正合我意。

酒，对罗伊来说是不可或缺的东西。他的腰间除了集束手雷外永远会挂着一支灌满烈酒的弧形酒瓶。他认为没有任务时只有喝酒才能解忧，但喝酒并不能填满他的生活。用他的话讲，那只是他生活的延续，而生活的动力则另有主题。罗伊的右眼是一只电子义眼，凭借着这颗了不起的勋章，他可以轻而易举地在酒吧里吸引女人的欢心。但有时他也会偶尔从记忆里捡起没偶写残存的碎片，把自己喝个烂醉。“为了她，我要努力改变自己。”一次酒醉后我把他背回宿舍时，他突然在我后背上没头没脑地讲起了这句醉话。“嗨，这可压根不搞笑。”但是，几天后的一个晚上，我才发现这句话并非妄言。

那晚我独自经过酒吧，在酒吧朦胧的窗户对面隐约看到一个熟悉的身影。一开始我以为自己看错了，仔细揉揉眼睛后才发现，那确实是——杰西卡。每当想到或着看到她，我的心中便不由自主地产生着某种优越心态带来的满足感，于是我快步走向酒吧门口，直奔杰西卡而去。但就在我站在她身后时我傻了——杰西卡的对面坐着罗伊。

罗伊正好抬头看见了我，他站起来朝我笑了笑，“真是稀客呀。我们的正人君子也会来这种地方吗？杰西卡，这是乔克，我的搭档。乔克，这位是——”

“我们认识。”杰西卡也站了起来，“在军医院里的那一次，你伤得不轻啊。”

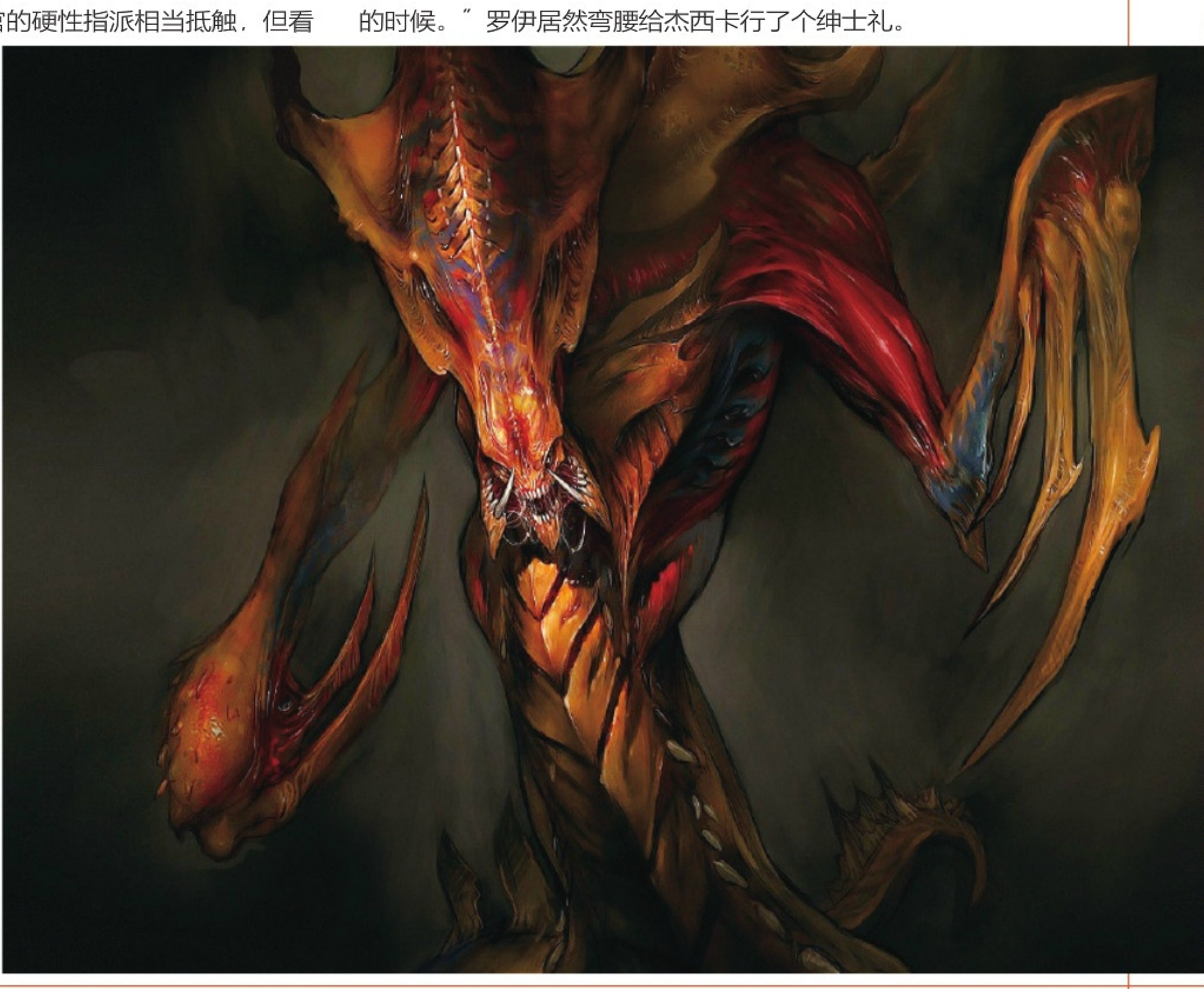
“差点没死，为此我丢了一只胳膊。”我摸着自己的生物义肢，内心像打翻了五味瓶一样，不知是什么滋味。

“得了吧乔克，要不是我你还能有命吗吗？你应该感谢我才对。想喝点什么吗？有种带酸味的鸡尾酒不错，叫什么来着？好像叫武士吧，很适合你啊，我们的武士。”

“你错啦，要不是找人的话我不会来这里的，好了，我不耽误你俩喝酒了。”

“人？什么人？找到了吗？我猜肯定没有，是不是？”罗伊用他那只可恨的电子眼冲我眨眨。“算了。再见，罗伊。希望你不要喝得烂醉。”

“我是不会在姑娘面前喝醉的，尤其面对着漂亮姑娘的时候。”罗伊居然弯腰给杰西卡行了个绅士礼。



“再见，罗伊。”我冲他摆摆手。

“哈哈，亲爱的乔克，我忘了告诉你，我准备戒酒啦。好了，再见。”

我转身离开，忽然间，我觉得心中最美好的东西碎了，那仅有的满足感已经荡然无存，我是怎么走出酒吧的？我忘了。

杰西卡就这样走进了罗伊的生活中。以后的日子里我常常看到他俩在酒吧里喝酒聊天。有时杰西卡还会叫上我，谁让我是罗伊的搭档呢？在那种场合下我很难受，但我好像无法拒绝杰西卡的邀请。这算什么呢？我说不清。而罗伊似乎也没有反感的意思，他依旧谈笑风生，只是酒喝得不多了，他似乎收敛了许多。

“罗伊，你的右眼是怎么回事？”有一次在酒吧，杰西卡忽然问道。

“什么？”他突然一惊，“哦，那是戳的。”

“给我讲讲吧？”杰西卡很有兴趣地问道。其实自从和罗伊成为搭档后我也对他的那只义眼感到好奇，只是不方便细问，借助这个机会我也想听听到底是怎么回事。

“没什么，有一次我去执行任务，一个Zerg突然出现在我眼前，冲着我的脸上来了一下子。结果就是这下场。”

“这么轻描淡写，是那么回事吗？”我轻轻扫了他一眼，没有吱声。而他也没多说什么。杰西卡的兴致被这几句简单的话打消之后也哑口无言，当时我们谁也没说话，气氛突然沉寂了下来，偌大的酒吧里似乎所有的声音都消失了。

就在这时，杰西卡忽然把两只手轻轻地握上了罗伊那只没拿酒杯的手。他没说什么，低下头把杯中的残酒一饮而尽。

那晚，罗伊送完杰西卡回驻地后，冷不丁地对着还没睡的我突然说了一句：“乔克，杰西卡真是个好姑娘。”

“是的！她是个好姑娘。”我望着他，“那又如何？”

“她不是一般的姑娘。”他居然用我从没见过的认真表情说，“我永远不会甩她。她做事和我一样，凭直觉，她相信我。”

“她相信你当然很好，但……她会参加那场战争么？”

“战争？我倒忘了这事。”他喃喃自语：“我想，她一定会参加的吧。”

一阵沉默，我们谁都没有再说话。

【三】

颠簸感逐渐消失，平静重归舱内。

运输机在队列飞行，很平稳。突然，一阵密集的火炮声打破了宁静。透过弦窗，可以看到瓦尔基里护航机的炮火还在继续，几只宿主远远飞离运输机群，消失在夜空中。不用说，Zerg知道我们已经来了。

通话器再次响起：“注意！注意！地面进攻已经开始。阿瑞斯山口现在已经成为一片火海，我们已到达指定区域，准备空降。祝大家好运！完毕。”

刚刚说完，窗外火光一闪，一架运输机立刻在我们的视野里变成了火球。陆战队员们一阵惊呼，情同手足的兄弟瞬间就骨无存了。

这时，舱门刚刚打开，但还没等我们开始空降，左侧机翼突然被击中。运输机立刻失去了控制，打着转朝地面冲去。舱内顿时乱作一团。“不要惊慌！”罗伊大声喊道，同时右手抓住了空降索，“空降！”

瞬间，一股巨大的力量从空降索里传来，我们像出膛的子弹一样顺着空降索弹出机舱。几秒种后，运输机触地坠毁。



真是好险。打开的降落伞确保我们可以安全着陆，但之后的事谁也说不准。

我想告诉杰西卡我爱她，但罗伊捷足先登，这让我很恼火。罗伊曾救过我，但这不能成为借口。我不想让他毁了杰西卡，他是如此的放荡形骸，可我不一样，尤其对感情更不会像罗伊那么随便。所以我决定向杰西卡表白一切。

“杰西卡……”我知道一定要告诉她，但却不知如何开口。我的心跳得厉害，掌心直冒汗，“嗯，我想和你说一件事……”我忽然间又不想说了，可我的直觉告诉我必须说，很奇怪，我现在居然也相信直觉了，“也许……也许，以后再没机会了。你知道，等这场战争结束后，谁也不知道谁还能回来……”

杰西卡一脸困惑。

“杰西卡，”我终于鼓足了勇气，

“我……我想我是爱上你了。”

一时间，我似乎听到了自己心跳的声音，杰西卡的脸也红了。“杰西卡，从我第一次在军医院见到你时，我想我就喜欢上了你。那种感觉挥之不去，你的形象总是无时无刻浮现在我脑海里，吃饭，睡觉，训练也不例外。我想，这就是爱上一个人的感觉吧。”

沉默，又是一阵沉默。然而，当杰西卡抬起头面对我时却说道：“很抱歉，乔克，我不能。你是个不错的人，听到你说你爱我，这让我非常高兴，毕竟被人爱是幸福的，真的谢谢你。但我不能接受你的爱。”她顿了顿，“我已经爱上了别人。”

“是……罗伊吗？”我试探地问道。

她没说话，只是点点头。

“可是，杰西卡，你清楚真实的罗伊么？他的过去，他的为人，他的生活……”

“乔克！”杰西卡打断了我的话，“我相信他。”杰西卡突然双眼望向我，眼眸中有种坚定的神情，“我相信直觉。”

我明白了，再说什么都是多余的。我站起来朝门口走去，“说实话，有时候我真嫉妒罗伊。杰西卡，如果战争结束后，你我都能活下来，我一定会追求你。”

战斗来得如此之快，当双脚踏上地面后就已经交手了。几只刺蛇怪从菌毯中钻出向我们过冲来，动作很快，但罗伊更快。一颗高爆弹打响了反击，然后密集的射击瞬间把它们打成了肉泥。

“我是怀森上校，负责空降行动。”耳机里传出一个响亮的声音，“全体注意，立刻向三点钟方向靠拢，减少伤亡，不要恋战。”

“我们要去么？”我问罗伊。

“要去，那地方安全。”说完，我们汇入集结的人流，朝三点钟方向奔去。

果然，那里已经集结了大量的人员和装备。运输机冒着被击中的危险，空投下各种重型武器和补给。地势非常有利，三面环山，只有一个不太大的山口。我们马上找到怀森上校说明情况，然后请求支援协助行动。

“噢，Ghost，现在不行。”上校向我们说到，“这里很危险，我需要足够的士兵建立防御阵地。现在没有多余的人力帮助你们。”随着汇集的人越来越多，场面相当混乱。

“上校，我们任务很重要。”我有些着急。

“重要？噢，那就赶快离开这里，跟你们那些不要命的Ghost汇合去吧，快，快走。”

我还要准备再说些什么，罗伊一把拉开了我，“闭嘴，乔克。”然后他走到上校身边，“上校，我俩要留下来看看能帮上什么忙吗？”

“那就去找个好的火力点吧，别妨碍我。”

上校看上去非常紧张，不停地大声布置阵地，“scv，赶快安放地堡构件……士兵们，守好这里……那里需要派一辆坦克……秃鹫战车赶快去布雷……笨蛋，没见过虫子吗？这可是Zerg的地盘，容不得犹豫，快快，坦克手，放下液压桩，转换成攻城模式……那边的火力配置太弱了，还需要一个中队……”

就在这时，三辆负责侦查的秃鹫战车开进了阵地。一个留着山羊胡子的小个子在驾驶室里用拇指朝后一指，“上校，它们来了。速度非常快。”

“全体注意，进入备战状态。”上校喊道，“大家听我指挥，我就会让你们活着去见你们的另一半，否则你们就等着下地狱相会吧。”他端着枪，站在一辆坦克上，“让它们见识见识咱们的厉害。坦克手们，陆战队员们，不要吝啬你们的弹药，给我把它们全撕碎。”上校现在已经在咆哮了。

一发炮弹远远地落在前方的菌毯中，炸得黏液四处纷飞。接着又是一发，这次正好在虫群中炸开，顿时虫子刺耳的嚎叫声顺着刺骨的北风传到我们耳边。马上，陆战队员也开了火，枪口喷出一条条火舌，U-238穿甲弹向着冲锋的虫群迎头重击。火焰喷射器射出的丙烷烈焰将一排排的虫子烧的“嗷嗷”直叫，但虫子们毫无惧意，前赴后继地向我们奔来，用尖牙利爪撕裂我们的身体，用酸液腐蚀我们的地堡，用尸体向它们的主脑诉说着自己的忠诚。

战斗进行得非常激烈，我们依靠着有利的地形和强劲的火力，才能以不多的人员抵挡住了成片的虫海，将这块虫子后方的阵地保留下来。当最后一只虫子倒在山口边时，战斗终于告一段落。

“伙计们，正面的战斗很顺利，现在我们该进攻了。”说完，上校跳下坦克。他的头盔上全是虫子的碎肉和绿色的粘液，他找到我们，“现在我可以分给你们一个小队。卡尔，卡尔在哪？”

“上校，我在这里。”一个长得像耗子的小个子向这里跑来，声音非常尖锐。“带上你的小队，去协助Ghost完成定位。”

“是，长官。”卡尔刷地行个军礼，“我们的军医全死了，我需要个医疗人员，长官。”

“我只能给你们一个护士。”上校说，“杰西卡，你在哪？马上加入卡尔小队。”上校通过调节频段说道。

“杰西卡？”我的心猛地揪了起来，“杰西卡前来报到。”她认出了我们，但只是笑了笑。“欢迎加入卡尔小队。”小个子的嗓门很刺耳，“人手齐了。Ghost，我们什么时候出发？”

“马上。”罗伊看了杰西卡一眼，脸上全是不安，但他也知道无法改变上校的决定。

两名Ghost，一名军医，九名陆战队员，在夜色的掩护下，我们十二个人穿过山口，消失在茫茫黑暗之中。

【四】

我应该感谢杰西卡，她没把我的告白对罗伊乱说，否

则我真不知道该如何面对他。自从罗伊相识杰西卡后，他不止一次地说过他爱上了她。当时我很怀疑这份爱能维持多久，因为我压根就不相信罗伊真的能爱上什么人。

自从那次谈话后，我渐渐退出了我们小小的三人组。训练成为我全部的排遣内容，当然，有时候我也会和杰西卡喝上一杯。有时我会听到一个和以前不一样的罗伊，他身上的浪子味道似乎消失了。我尊重杰西卡的选择，但愿罗伊能好好珍惜她，爱护她。

想要找到敌人藏宝的地方，最好的办法就是让敌人自己带我们过去。罗伊的想法是直接摧毁虫群的大脑，所以我们潜入Zerg的腹地以后，在充满粘乎乎菌毯的地面上艰难前进时，就一直在寻找一样东西——宿主。作为Zerg的传令官，宿主相当聪明，它没有眼睛但能发出一种幽能波，在幽能波的范围内，任何东西都逃不过它的感知。跟踪一只宿主是非常危险的，但也只有宿主才会和Zerg的中枢做信息交流，要找到虫群大脑最快的途径就是追踪它。

“我们必须保持距离，在幽能波范围之外跟踪它。”罗伊做着解释。离我们不远的天上正好有一只宿主。

“可它飞得比我们快，跟踪会很困难。”卡尔说。“我有办法。”罗伊转过身来，“杰西卡？”

“我知道怎么做。”杰西卡伸手摘下背后的来复枪，“咔嚓”一声，一颗神经麻痹盲目弹顶上了枪膛。她举起枪，透过夜视瞄准镜校准一下目标，准确地把盲目弹送入了宿主体内。盲目弹具有定位系统，即使宿主离开我们的视线，它的飞行轨迹也会记录在战术显示器里，这样我们就不会担心跟丢它了。

“真漂亮。”卡尔由衷地赞赏，“战斗结束以后正式加入我们小队吧！你可真棒。”

这时，那只宿主的神经已经被暂时麻痹了。它转了一圈，发现自己已无法再发出幽能波，于是慢慢转向冲着另一个方向飞去。

“快，”罗伊说，“准备跟上。它会去Zerg大脑那里恢复的，要跟紧啊。”

我们走得非常艰难。宿主依靠心灵感应直飞虫群大脑，可我们却要趟着菌毯翻山越岭，还要对付途中不时出现的Zerg，好在大家都非常小心，一路上还算顺利。

在一道山梁脚下，当我们顺利解决掉十几只刺蛇怪后，宿主的飞行轨迹突然在我们的战术显示器中消失了。大家面面相觑，有些迷惑，但很快就意识到目的地到了。

转过山梁，呈现在我们眼前的景象令人震惊：那里耸立着一座孵化器，规模大于我们以往见过的任何同类。三座巨大的肉塔矗立在上面，四周有无数的触须不断向上堆砌，爬高，直刺向黑森森的天空。抬头望去，一股逼人的气势压迫过来，仿佛我们随时都有可能被它吞噬。这就是变异到最高阶段的孵化器。我举起夜视镜，可以看到成百上千的工蜂正从孵化器里钻出来。它们用坚硬的螯肢夹住一块块晶矿，顺着孵化器底端的肉洞，源源不断地补充着资源。

孵化器四周，一些怪异的生体建筑密密麻麻地无规则排列着，互相纠结构成一座巨大的环形工事。孵化器脚下厚厚的深紫色菌毯中生长着无数暗色的蛹，有些已经破裂，大股粘稠的液体淋在刚出生的刺蛇怪身上，散发出刺鼻的腥味。

我们身处虫子的腹地，危机四伏。四处漂浮的宿主随时可能发现入侵者。我们的目标就在眼前。

“罗伊，我联系不到其他Ghost！”我凑近罗伊悄悄说道，“他们都在干什么？”我打开通讯器，站在罗伊旁边。

“他们还在给虫子那些防御工事定位呢！”罗伊指了指那座孵化器，“想要摧毁它，难度很大。”

“要怎么干？”卡尔也凑了过来。

“我还要再靠近点。定位仪范围有限，必须靠上去。”

“每前进一步都是危险的。”卡尔摇摇头，“而且我们火力也不够。”

“我有个办法。”我说，“或许行的通，但也相当危险。”

“你是指声东击西么？”罗伊说，“伤亡肯定会很大。”

“我们可以把坐标传回总部，让他们想办法。”卡尔指指天上的宿主，“我们根本躲不过它们。现在，任何进攻性的尝试都是以卵击石。”

“我知道，可……”还没等我说完，杰西卡已经举起了枪，“来不及了！”杰西卡叫道，“它们发现我们了。”

“噢，天啊！”卡尔发出一声尖叫。一群身上黏液还没完全褪去的刺蛇怪发狂地挥动着前肢向我们冲来，“反击！”卡尔叫道，“Ghost，无论如何赶快行动吧！”

陆战队员们马上就位，一阵密集的交叉火力暂时挡住了刺蛇怪，但更可怕的内容还在后面。一头巨大的雷兽突破了蛹壳，直视着我们迈着沉重的步伐一步步地逼来，粘稠的菌毯上传来一阵阵不详的波涛。“见鬼，我们可不是吃素的。”罗伊咒骂着打出一颗高爆弹，正中雷兽突出的单眼。庞大的Zerg顿时嚎叫起来，隔着头盔都震得我们的耳边“嗡嗡”直响。

“噢，见鬼，你把它惹恼了，这回麻烦了。”卡尔哀号。

“能拖延一秒算一秒。卡尔，带着人快往回撤。”罗伊喊道，“乔克，你也走。”

“不行，我留下！”我大喊。

“我不走！”杰西卡也喊道。

“Ghost快去定位，我们想办法拖住它。”卡尔的尖嗓子响个不停，“时间宝贵！”“好吧好吧，我去定位，掩护我，乔克。”

就在罗伊的话传到我耳中的时候，一个肮脏的念头突然出现在我的脑中，我猛地摇了摇摆脱这种想法，“不行，我去！”但为时已晚，罗伊已经冲了出去。

“罗伊！”我大喊着跟在他身后一起冲了出去，但一根细长的骨刺突然从菌毯里钻了出来，直接插进了我的肋部，像丢掉布娃娃似的把我甩了出去。我的枪掉了，意识变的模糊。“杰西卡快过来！”罗伊的喊声模糊地传来，“罗伊，

我……我恐怕不行了……”我抓住面前人影的手，“别……别管我……定位仪给我……快……快走……”阵阵剧痛从肋部袭来，“杰西卡，快！”人影催促到，“乔克，闭嘴，给我闭嘴，你这只会惹麻烦的家伙！”

注射装置的机械声传来，我感到罗伊抽出了他的手，之后便失去了知觉。

【五】

明亮的阳光照地面上，温暖而舒适。我穿着干净的衣服站在草地上尽情享受着清新的空气。眼前是一望无际的草原，微风徐徐拂过面颊，像爱人的手在抚摸。杰西卡站在离我不远的面前，飘逸的长发在风中轻舞，此刻她正在冲我微笑。一股暖流涌进我的胸膛，于是我向她走去。但我们之间的距离并没有缩短，我有些着急，于是便开始奔跑起来，可是依旧无法靠近她。我气喘吁吁地停下，看着她。这时，她冲我挥挥手，一双翅膀从她背后伸展出来，向天空飞去。“杰西卡！杰西卡！”我大叫着，拼命向她跑去，但我们之间的距离反而越来越远。我伸出手，触及之处却是虚空，难道你是这么遥不可及吗？

“杰西卡！”我猛地从床上坐起来。四周非常安静，只有阳光透过窗户照了进来。我低头看看自己，洁白的病号服穿在身上，手臂上还插着几根输液管，我摊开手掌看了看，又摸摸自己的头。这是个梦吗？我环顾四周，这里居然是一间舒适的病房。我还没死？我忽然回想起了昏迷前的一幕，罗伊？杰西卡？卡尔？陆战士兵们？他们怎么样了？我居然没死，这到底是怎么回事？

这时，病房的门开了。“卡尔？”

一个小个子来到我的床边，我看着他，“你是卡尔？”

“是我。”他点点头，“很高兴看到你还活着”

“对，很庆幸。”我看看他，又看看右臂残肢上的义肢卡槽，生物义肢已经卸下，右肩轻了不少，“还有谁活着？”我突然心跳加速，一股不祥的预感开始弥散。

“幸存两人。”卡尔的声音居然变的那么深沉，“你和我。”

我沉默了。

然后卡尔轻轻地说：

“罗伊把开启的定位仪藏在一头刺蛇怪的尸体里，然后他把你背到一个洼地，打开了你的Ghost隐力场。他返回时，我也负了重伤，杰西卡一直在救我，所以她没注意到刺蛇怪。罗伊为她挡住了一爪子，也受了伤，他命令杰西卡把他身上的隐力场卸下来装在自己身上，还叫她把我背到那个洼地里。杰西卡照办了，但当她回来救罗伊时，他已经被刺蛇怪包围了。杰西卡不顾一切地冲过去，替罗伊挡住两次致命攻击，临死前，杰西卡把隐力场还给了罗伊，但他没停手，直接把隐力场扔到了我身边，然后他抱着杰西卡的身体引爆了集束手雷……”卡尔有些哽咽，停顿了一下继续说，“任务完成得很出色。几小时后，我们被赶来的Ghost发现，于是救了回来。”说完，小个子转过身去，“我无法忘记他们，是他们救了我。”过了好一会儿，他又说道，“乔克，这有你的一封信，是我在罗伊的隐力场里发现的，你自己看看吧。”说完，他把满是血迹和皱褶的信放在了我的桌子上。

“再见了乔克，祝你好运！”说完，他轻轻地走了出去。

我的脑中一片空白，被血迹洇湿的信封上只有一行字：乔克收。

亲爱的乔克：

当你看到这封信时，我已经死了。我是不会在活着时让你看到这封留言的。

我知道我不是个好搭档，因为我不想重蹈覆辙。我以前的搭档用身体挡住了Zerg刺向我脑袋的角质前肢，他死了，我丢掉了右眼活了下来。我为此一直在后悔，如果不是我的自作聪明，他是不会牺牲的。他给了我一次活下去的机会，而我得到的却只有他留下的一支酒壶。我始终无法原谅自己，我开始酗酒，在酒精中麻痹自己。我知道，我丧失了自我。

直到我遇见杰西卡。

我看得出来，你也喜欢她，爱她，而且你认为我不可靠，不能给与杰西卡真正的爱。但你错了，为了她我不惜做任何牺牲，哪怕是生命也不例外。

我爱她，因为她让我重新找回了自我，找回了失去许久的爱。

乔克，拜托替我照顾她，别让她受伤害。

别了。

罗伊 十二月十六日夜

看完信，我忽然察觉一滴泪水从我眼眶中滴落。我轻轻地走探身打开窗户，寒冷的空气扑面而来，我打个寒噤。

我向天空望去，泪水渐渐模糊了我的双眼，但我似乎看见罗伊和杰西卡出现在天边。他们挽着手，一起飞向天堂，转过头，向我轻轻挥了挥手。（全文完）



小编有话说
许愿

■小白

每当新一年开始时，我总会许一些愿望，期望能尽快实现它，小时候常想得到各种玩具，爸妈听说后就会买给我，后来大概就是各种电子产品、游戏机，大多也都如愿。其实许多人都说过：“人越大，要求的东西也就越多”，渐渐我发现，许多愿望会给家人带来负担，突然有一天觉得自己不够懂事，还常会因此而自责，我想这就是一个从小孩长成大人所必经的路。好在我学会得



比较早，懂得收敛自己，学习关心他人，如今终于领悟到许愿本身的意义——它并不是要求别人为自己提供什么，而是要自己学着去寻找、追求，你要设定一个目标，为了它花一些时间，不管能否实现它，有一天定会为这路上的收获而满足。

追逐梦想的道路是快乐的，它不会是狭窄崎岖的小路，你不应觉得疲惫，在追求它的过程中，哪怕稍遇困难，也会如在山中小径漫步一般，虽然路不好走，却伴着鸟语花香。生命是不断攀登的过程，如果你觉得缺少美景，请走向更高的地方，让目光聚焦在远处，让阳光撒在你的身上，用鼻去呼吸那最干净的空气，用心去感受生命的炫丽。张开双手去拥抱吧，当你还有机会时，请一定要这么做，时间不会因谁的高贵而多出一秒，时间也不会因贫穷也显得吝啬，请不要留下悔恨，永远不要觉得太迟，去弥补还能弥补的，去珍爱已经拥有的，你就会觉得幸福。生命又如一整张图画，只有当你站的位置恰倒好处时，才会发现它全部的魅力，如果只盯着眼前的一角，你只会失去得更多。我们要学着付出，学着去爱，甚至学着去牺牲，我们要同情弱者，厌恶丑恶，赞美道德……在美好的未来到来前，请和我一起许愿吧。P

粥粥的IT与游戏（25）
手机





12月中旬刊
快评

暴！雪！嘉！年！华！这期的内容有这五个字做标题就够了，足够了！我感动了，这才是我们希望看到的内容！P16～P31，这16页内容我会放在时间胶囊里传给下一代的下一代！感谢“大软”在2010年的末尾给我们送上了这样一份完美的盛宴！福哉暴雪！神佑“大软”！**（黑龙江 雪花冰龙剑）**

本期最让人欣赏的部分莫过于评述《使命召唤》和《荣誉勋章》两款游戏的文章了，果然，不同思想的交锋碰撞才会诞生出真正的乐趣。“大软”能够保持这种风格无疑是值得称道的。**（福建 蒋赖涛）**

唔，年底将近，各种给力的专题评论也逐渐开始变多了啊……好事，大好事。本期我最喜欢的评论文章就是《辐射——新维加斯》的那篇长文了，尽管我一直无法接受FPS或者越肩视角下的《辐射》系列游戏，但看过文章后我决定还是试试吧。**（北京 王铭刚）**

这一期我认为最值得一看的内容就是《文明Ⅴ》的攻略了，有攻略指南在手终于能体验一下这款如雷贯耳的系列大作了。至于评论栏目里的射击游戏我个人倒是不怎么感兴趣……也许这就是男生与女生的区别吧。另外，作为一个《空之轨迹》系列的爱好者，上期的文章实在是让我既纠结又想继续往下看……感觉上这篇作品似乎不像连载却像章节独立的系列文章，后继内容还会刊登吗？**（上海 丁晓燕）**P

Q&A
DR留言板

小白：最近真够冷的，稍微不注意就可能感冒，各位不要掉以轻心喔。天冷倒也有好处，首先电脑的散热不用发愁了，其次是吃剩的食物也不易变质了，而且如果有条件还可以自己冻冰棍儿吃，冰箱也顺便休息一阵子。

Q| 作为一个“CWoWer”我很纠结，一方面不得不面对高考，一方面对WoW放不下，真的是“鸭梨很大”。现在国服“WLK”开了有段时间了，身为公会的主力，现在真是开荒的时候，我不知道该怎么处理两者的关系的了。我现在的成绩也还可以，但不想为了游戏考不上好学校，但公会现在也离不开我，我和朋友们组织的公会好不容易发展到今天……（**云南 钏志源**）

A| 公会可以交给朋友代管，高考好像不能交给别人考，所以还是把生活重心转向考试吧，反正考过那几天就好了，加油！

Q| 自从进入大学之后，我不再只对“大软”中的游戏内容疯狂了，如今大二，丰富的联谊活动和专业课弄得我焦头烂额，对“大软”这位老朋友的关注少了点，偶尔翻阅也是对“新品初评”和“实用软件”比较感兴趣了。是不是朋友长大了，一定会彼此之间少了儿时的童真，添了几许功利心，这就是成熟么？我最喜欢责编手记中的一句话“做玩家真是世界上最棒的体验——每个玩家自己的游戏体验都是独一无二的，玩家角色的存在就是整个游戏世界的核心”。鸡生蛋还是蛋生鸡，你玩游戏还是游戏玩你，何必纠结呢？萝卜青菜各有所爱，得其所爱何其快哉！而接下来责编说游戏体验是“安慰”，我想这是一种对待生活充实而又惬意的态度。“生活终究是要由安慰之外的很多东西组合在一起才能完整”，没错！学知识、电子娱乐、运动、交友……做该做的事，健康的事。（**河北 宋博文**）

A| 回想大学，我似乎还能体会到当时的迷茫，这或许是高中生活过于枯燥导致的，当你今天有机会去做选择时，反而会觉得眼花缭乱、应接不暇。说到功利心与成熟，这真的要花好多字来说清楚了，这里我只举个例子，剩下的交给你来抉择：一个黑心煤老板不会觉得“评游析道”多么有趣，他眼中喜欢的，只是那些能给他制造利润的，随时都可能失去宝贵生命的矿工。一个黑心房地产开发商也不会觉得“专题企划”有什么内涵，他眼中喜欢的，只是那些排队买房，不知真相的工薪阶层。你觉得他们“成熟”么？每种人都有不同的价值观，你的选择会影响你未来的路。是的，生活是由许多东西组合在一起的，我选择令自己快乐、安心、充实的，以这种方式过一生，正是我所追求的，希望能给你一点点启发。

Q| 12月中的这期“大软”很给力啊！作为一名《魔兽世界》玩家，看到封面的“死亡之翼”及“大灾变”的Logo就让我心潮澎湃！尤其是对“大灾变”的详细介绍让我有去台服的冲动，不过作为一名高中生，平时玩游戏的时间不是很多，所以台服的月卡对我来说不是很合算，也许上大学以后可以考虑去台服。这次对BlizzCon的专题报道让我更深入的了解了“暴雪”，同时也知道了只有真正热爱游戏，真正把玩家放在心上的人，才能研发出玩家喜爱的游戏，这一点在“暴雪”身上体现得淋漓尽致！这也许就是为什么国内永远出不了像“暴雪”这样公司的原因吧……另外，我还是一个资深的“仙剑”玩家，看着“大软”对“仙剑5”一期期的连载报道，我也是越来越期待“仙剑5”的上市，相信“仙剑5”不会让我们失望，也相信国产单机游戏在未来会走向辉煌！（**甘肃 高铎**）



真希望平时玩的游戏大作里可以多一些中国元素，就像这样的画风，多漂亮呀！

A| 冲动不如行动！我认识的人里有不少都在台服玩。但你既然是学生不妨再等等吧，正如你所说，在台服玩成本太高，月卡是一方面，如果为了低Ping值，还得花钱买“代理”……我们又不是职业玩家，何必给自己添那么多负担呢？有时候多等等也不是坏事，我们可以趁这时候转移一下注意力，发现生活中其他有趣的事。还有“仙剑5”，小白必入正版！不是说这个游戏一定有多么好玩，而是它象征了太多东西，是所有衷心希望国产游戏越来越好的人的寄托，加油吧！国产游戏业。

Q| 刚装上《龙之谷》，发现问题真多，进入游戏前的那个“盛大在线”有没有办法让它消失得快一点？另外，为什么《龙之谷》不能最小化啊？还有操作什么的……升级是不是也很难？我还是继续玩WoW吧！（**天津 冯晨**）

A| 我没玩过《龙之谷》，不过它的最低配置要求比WoW高一些，所以猜测可能是你电脑还不够快吧（汗……）。每款游戏都有它的特点，很多WoW玩家就没法适应其他游戏，这可能是他们已经习惯了WoW的操作、气氛，甚至是文化，继续玩WoW吧，只要它还适合你。

编辑部的故事

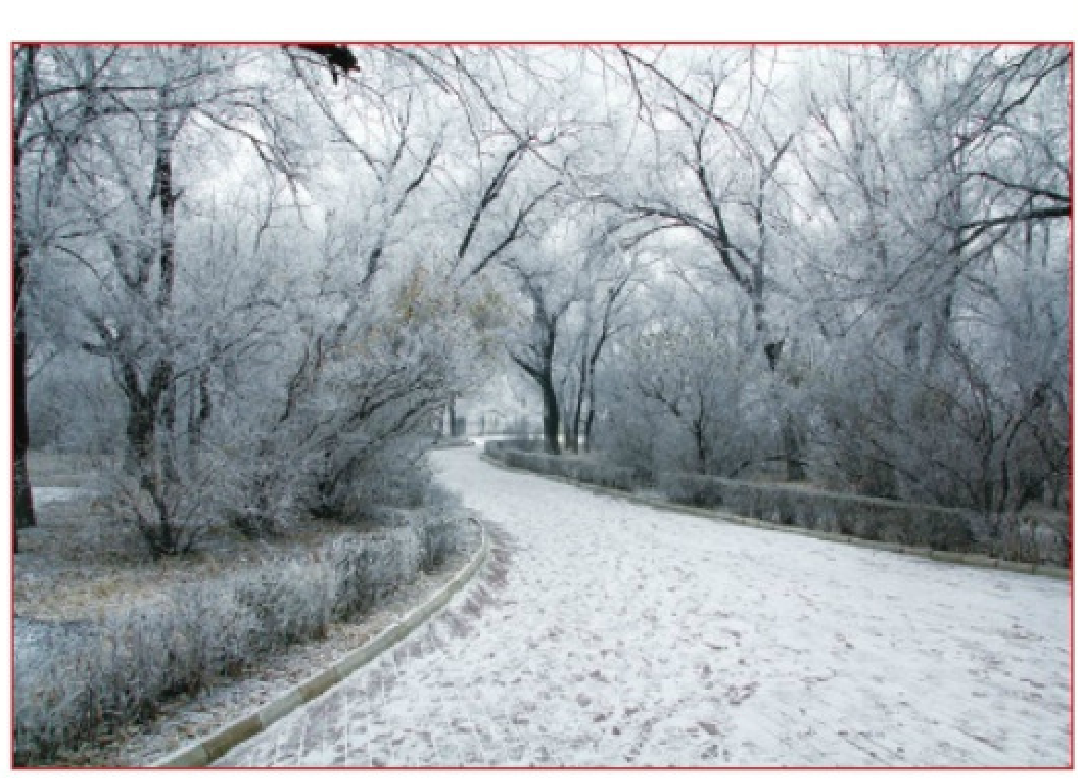
好大的雪，好美的雪景

■小白

这几天一直接到东北读者们的回函，友情提醒我们天气转冷注意保暖，常年居于地穴的某领主表示十分感激，因为他半夜时已被刀子般地冷风吹得无法行动、无处觅食，只能饥肠辘辘地缩在座位里研究专题（这个惨呀……），而来自南方的老编小编们也在添衣加物，积极防寒，我们会在保证杂志质量的同时保持健康，各位读者也要在保证健康的前提下努力学习、游戏。其实对于来自东北的小白来说，零下30℃的气温依然能活得好好的，现在的温度还差得远么！前段时间我特意回了一趟东北老家，拍了一些雪景照片献给大家，相机一般，技术不好，大家不要嫌弃。P


我相信你的家乡也有这样的小亭子，那是你小时经常玩耍的地方

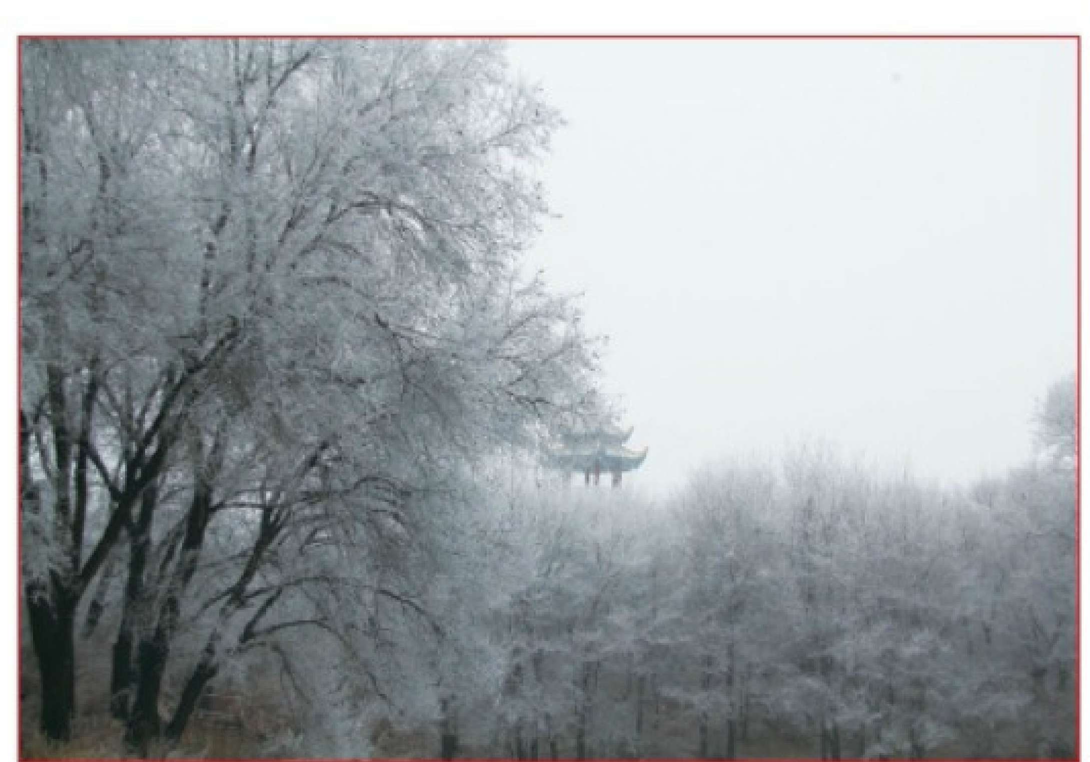

树上的这些雪就是雾凇，俗称树挂，在北方常见（其实也没那么常见，呵呵）


雪并不是很大（这时还没下大雪），如果愿意完全可以跑上一段，舒展下筋骨


清早的公园很安静，非常适合晨练，气温其实也没有想象得那么低


一块石头，上面写了一些字……


沿着小路慢慢地走，捕捉那些从没注意到却很美的瞬间


不知大家能否看清远处的“小亭子”，其实它很高……

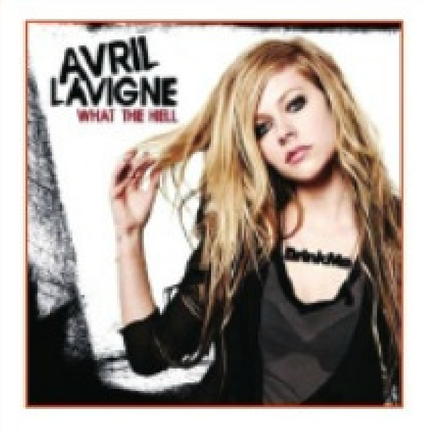
大众影音之欢乐篇



武林外传
My Own Swordsman

一部电视剧《武林外传》捧红了当一群不怎么知名的演员，如今家喻户晓的主演闫妮（佟掌柜）、姚晨（郭芙蓉）、沙溢（白展堂）、喻恩泰（吕秀才）、姜超（李大嘴）等原班人马悉数加盟电影版，势必将吸引不少粉丝进场。影片讲的是郭芙蓉和吕秀才结婚，怀了孩子，佟湘玉忙着给小贝找婆家，更令她烦心的是和老白老怀不上孩子。为了下一代的幸福小郭和秀才积极筹划买房，却恰逢建镇100周年，自称富商的裴志诚拜会娄知县，称要进行全面地产开发，“同福客栈”要被奸商强拆，伤透脑筋的郭芙蓉为此和佟掌柜闹翻，被逼无奈住进了“牛棚”。最后大家联合起来携手战胜房地产奸商。

近年的高房价让老百姓望而生畏，电影用房地产、钉子户、强拆等大家关心的问题放到大家熟悉的“同福客栈”上演，可见编剧宁财神的“与时俱进”。此外该剧的武打部分也“给力”不少，不再是以往的小打小闹。



Goodbye Lullaby
艾薇儿

有着摇滚小魔女之称Avril Lavigne（艾薇儿），其第四张录音室专辑《Goodbye Lullaby》的发行终于有了动静。目前距离她的上一张专辑《The Best Damn Thing》已经过去3年了，这次新专辑首波主打《What The Hell》的单曲封面，艾薇儿依旧一贯妩媚性感的烟熏妆容，加上休闲的朋克打扮以及配上嘻哈风格的“Drink Me”的项链，彰显出摇滚十足的自我个性，该单曲预计在1月11日发行。



放浪男孩
正太变伪娘

从2002年12月起连载于Enterbrain旗下漫画志《Comic Beam》之上，由志村贵子创作的漫画《放浪男孩》，单行本已发行10卷。故事讲述的是一名想成为女孩的男孩——二鸟修一，他在新转校的小学里遇见又高又有型的女主角高槻佳乃，机缘巧合下高槻佳乃爆出自己也想成为男孩子。于是，修一穿上了水手服、佳乃穿上了男装校服，展开了崭新的人生。

如今这部漫画也推出动画版了。剧本是曾为《黑执事》、《CANAAN》、《战斗司书》编剧的冈田磨里，角色设定则由曾在《喰灵零》中担任作画监督的牧野竜一负责，而声优方面则由还都是新人的昌山航辅、濑户麻沙美来挑大梁，分别为男主人公二鸟修一、女主人公高槻佳乃配音。



恶魔奶爸
べるぜバブ

周刊《少年JUMP》上连载的田村隆平的漫画作品《恶魔奶爸》TV动画化了，2011年1月起在日本开始放映。《恶魔奶爸》讲述的是不良少年的主人公男鹿辰巳某天在河边捡到了一个婴儿，而这个婴儿居然是魔王的儿子，从而发生的一系列故事。虽然是少年系的故事，但里面女仆装的萝莉、霸气十足的御姐、帅气的少年这些少女漫画常见的人物一样不少。画风足以让喜欢动漫的美眉们接受，所以在女性人群中也不乏人气。大量的恶搞插入故事当中，超爆笑的故事情节，除了使《恶魔奶爸》在短时间内成为JUMP的超新星。



大笑江湖
Da Xiao Jiang Hu

赵本山携小沈阳，外加美女林熙蕾的作品，编剧是近年很红的宁财神。这样的阵容让人明明白白感受到影片绝对有让人“大笑”的资本。剧中，小沈阳扮演小鞋匠，出场是个菜鸟级的“低手”，赵本山则是个武功高强的大盗，却被不会武功的小沈阳打败，林熙蕾饰演一个自以为武功了得的逃婚准皇后，与小沈阳有感情戏；陈志朋演的是林熙蕾的未婚夫——皇帝，也就是小沈阳的情敌。整个故事围绕着小沈阳展开，全剧都充斥着宁财神的风格。喜欢国产喜剧的朋友一定不能错过的作品，故事也许不算有新意，但能让人在匆忙工作之余，开怀一笑又何乐而不为呢？

大众影音之温情篇



非诚勿扰2
If You Are The One II

2008年带着“冯氏幽默”的《非诚勿扰》赢得了广大影迷追捧，拿下3.5亿元票房，成为贺岁档票房冠军，做为《非诚勿扰》续篇的《非诚勿扰2》又再一次征战新春贺岁档。与上一部《非诚勿扰》的段落式相亲不同，《非诚勿扰2》的故事更为连贯完整，完全属于上一部故事的顺延。当然，电影讲述的还是葛优所饰演的秦奋和舒淇饰演的梁笑笑之间的故事：两人从北海道回来后，笑笑已对方先生死心，但是对秦奋却只是一种感激，谈不上是不是爱情，于是两人决定先住在一起试婚。在一次醉酒后，笑笑终于承认自己对秦奋的感情不是爱情，两人日渐疏远。秦奋回到北京，当上了电视台的主持人。当其好友、节目制作人李香山患上癌症后，秦奋和好友们在他生前搞了一场“人生告别会”，这一契机让笑笑和秦奋感慨良多。于是两人再次走到一起。孙红雷和姚晨分别饰演男女二号。其中孙红雷饰演故事中秦奋的好友，患上癌症的李香山，姚晨扮演笑笑的“闺密”。

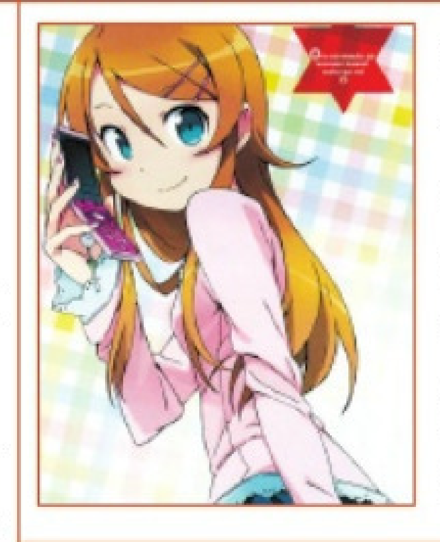


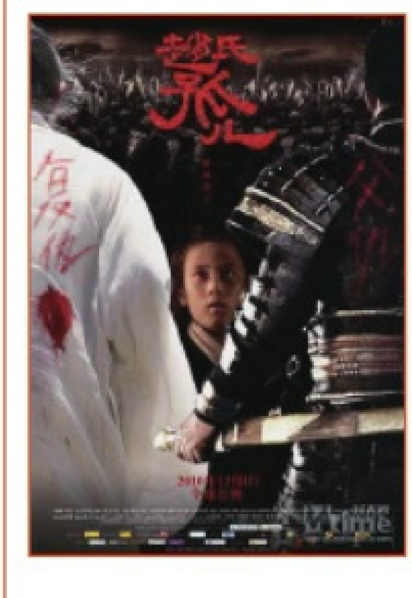
将爱情进行到底
Cherish Our Love Forever

一部电视剧《将爱情进行到底》让大家记住了李亚鹏、徐静蕾，为二人后面的发展铺就了一条星光大道。同时也带动了一大批的偶像剧出炉。十年之后导演张一白又推出了电影版，依旧让同样经历了十年的两位主演再度演绎剧终人物十年之后的故事。凭借当年电视剧的高人气，原导演和原主演演绎的电影版也会吸引众多怀旧情结的观众入场。电影是同名电视剧的延续，讲述了十年后的杨峥和文慧的感情生活。十年后，少了青春年少的青涩、冲动和感动，“七年之痒”是每对夫妻都会面临的局面。这些和现在社会话题贴近的情节也是另外的看点。

《我的妹妹不可能那么可爱》OST专辑
俺の妹がこんなに可愛いわけがない

萝莉控和声音控的各位有福了，2010年超人气的十月新番动画之一的《我的妹妹不可能那么可爱》趁着现在热度正高，制作方趁热打铁的推出了各种相关的周边，开始一轮又一轮的“抢钱”行动，尚未开播就已经预定发售的BD/DVD，层出不穷的手板模型，当然也少不了动画原声OST专辑，这张专辑在元月12日发售。不管你是不是妹控，这张原声OST都让你彻底受到到萝莉妹妹的魅力。

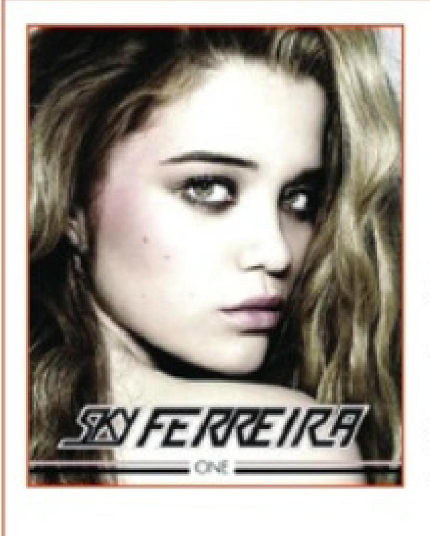




赵氏孤儿
Sacrifice

由陈凯歌执导，改编自中国古典戏剧《赵氏孤儿》，葛优、王学圻、张丰毅、范冰冰、黄晓明、赵文卓、海清等人主演电影。这样的全明星阵容，光前期宣传攻势就可见不一般。虽然很多看过的人，品论有些虎头蛇尾，但就这“虎头”也还是可以看看的。此前本片已亮相威尼斯电影节和多伦多电影节。

影片就是讲述了一个复仇的故事。春秋时期晋国大夫赵氏因奸臣陷害而惨遭灭门后，医生程婴抚养赵氏孤儿长大并报仇雪恨。《赵氏孤儿》的故事因为被法国大文豪伏尔泰改编成《中国孤儿》，流传到西方，家喻户晓，影片虽然在人物身份上有些许的改动，但故事主线依旧是大家熟悉的故事。所有看点几乎都集中在导演的艺术处理手法和大牌明星们的演技比拼上。葛优近期是影片不断，做为葛优贺岁的前奏曲，《赵氏孤儿》还算唱的够响亮的了。

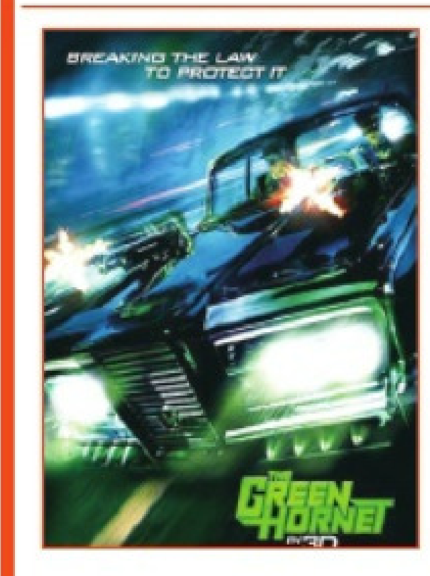


One
Sky Ferreira

Sky孩童时期就以演唱歌剧和福音音乐开始了她的歌唱生涯。在她11岁时，在一次演唱福音音乐表演中，让“流行音乐之王”Michael Jackson被她的歌声感动，流下了眼泪。她的这种音乐被她描述为“混合了法国，荷兰式，中国特色的流行曲调。”

她首张专辑的同名歌曲“one”原本是给布兰妮写的，当时布兰妮没有挑中这首歌，现在SKY将用她感动“流行音乐之王”的声音来演绎“One”。P

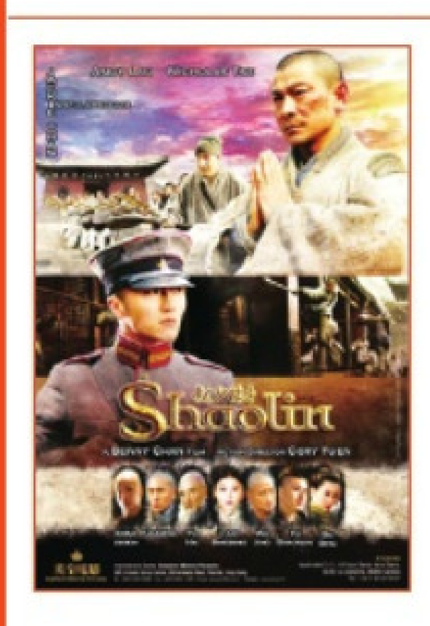
大众影音之战斗篇



青蜂侠
青蜂侠

片中塞斯·罗根扮演英雄“青蜂侠”，周杰伦则饰演武术大师“加藤”。传统的超级英雄故事情节。媒体大亨的儿子布莱德，每日都过着纵情声色的优越生活，直到他的父亲神秘身亡，管理起庞大的产业集团，与其父生前最信任的员工加藤(周杰伦饰)相识后，化身“青蜂侠”的故事。IMAX而首席执行官理查德·盖尔方德宣称，“像此类超级英雄的电影，在IMAX银幕的表现一直大受影迷欢迎。2011年，《青蜂侠》就将以这个方式和公众见面。我相信，这将会是一部非常适合男观众观看的大片。”

1966年的同名电视剧《青蜂侠》，这也令当时饰演加藤的李小龙成为了美国家喻户晓的明星。今由周杰伦来演李小龙当年的角色，又碰上李小龙70周年诞辰，票房号召力不容小视。



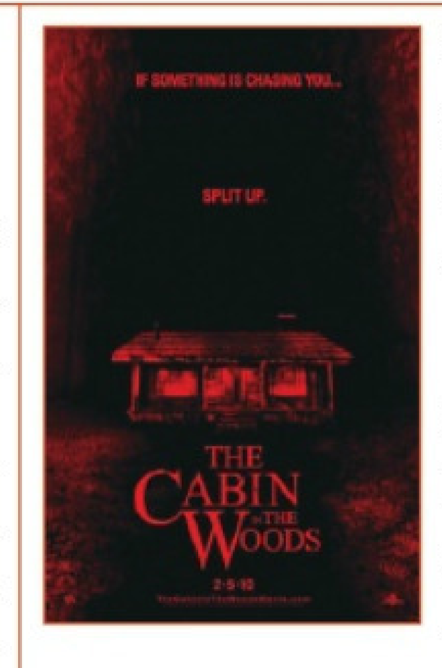
新少林寺
新少林寺

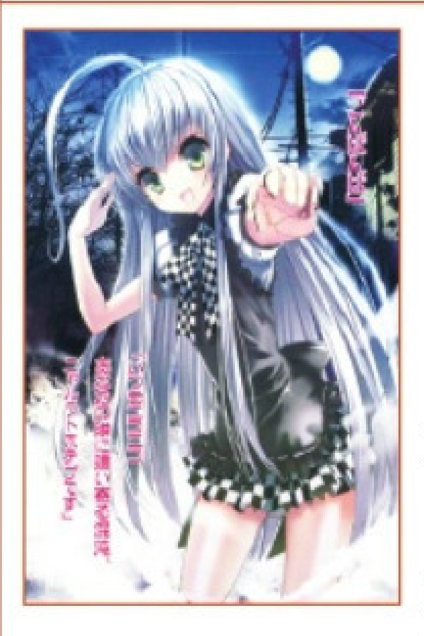
1982年李连杰主演的《少林寺》轰动全中国，5毛钱一张的票都生生创造了1亿人民币的票房。开启了功夫电影激情燃烧的岁月，如今《新少林寺》再度来袭，单靠这个片名就能吸引一大批粉丝捧场了。加上陈木胜的导演号召力，刘德华、范冰冰、谢霆锋、余少群，这样几乎涵盖了华语影片老中青三代人的阵容，最后再拼上吴京、熊欣欣和释行宇这样的“武林高手”，以及成龙老大哥的客串，让《新少林寺》看点多多。

《新少林寺》的故事并非翻拍经典，而是讲述了一个军阀混战年代英雄救国救民的故事。骁勇善战但横征暴敛的军阀侯杰，被视为兄弟的副官曹蛮出卖，使得妻子颜夕离去、女儿身亡。在结识了少林煮饭僧悟道后大彻大悟、出家为僧。并与少林寺三位少僧净能、净海、净空化敌为友。曹蛮意欲血洗少林，侯杰挺身而出誓死保护战火中的灾民及少林寺。

林中小屋
The Cabin In The Woods

这是一部由德鲁·高达导演，理查德·詹金斯主演的恐怖惊悚片，被确定为R级电影。由热门电视剧《迷失》的主创乔斯·威登和德鲁·高达德执笔撰写剧本，乔斯·威登表示，《林中小屋》与观众以往看过的惊悚片有所区别，将是一部经典的恐怖电影。《林中小屋》的风格大体和另一部电影《科洛弗档案》相似，而《科洛弗档案》同样是由德鲁·高达德担任编剧。剧终理查德·詹金斯和布拉德利·怀特福德将在该片中扮演一对与一座神秘小屋联系在一起的白领阶层的同事。

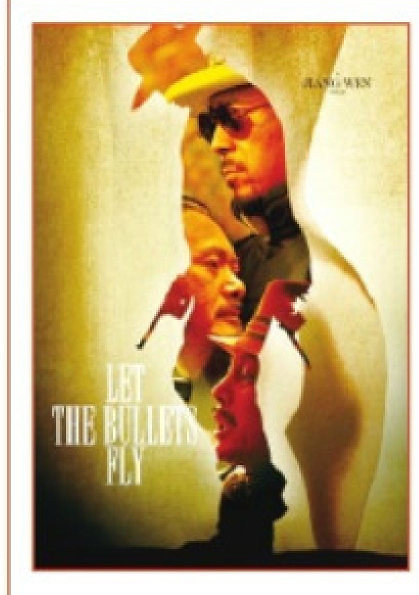




潜行吧！奈亚子
這いよれ！ニャル子さん

由逢空万太原作、狐印插画的轻小说《潜行吧！奈亚子》TV动画化了。动画版「潜行吧！奈亚子」由曾制作《秘密结社鹰之爪》的DLE负责，监督则是曾执导动画《吹奏吧！嘉卡》的谷东。声优方面将沿用Drama的豪华阵容，阿澄佳奈饰演外星神奈亚子，并且她还演唱了片尾曲《喜欢、喜欢、最喜欢》，而他的保护对象爱你过八坂真寻则由喜多村英梨担当，另一名重要角色酷子由松来未佑扮演。

《潜行吧！奈亚子》的故事讲述了一天夜晚，高中生八坂真寻在路上被怪物袭击。一名自称在克苏鲁神话中登场的一个名为“Nyarlathotep”的神的神秘少女救了他。少女甚至自称是外星人，她是为救助被其他外星人袭击的真寻而被派遣而来的。



让子弹飞
Let The Bullets Fly

《让子弹飞》讲述了一个发生在北洋军阀时期，号令山林的绿林悍匪张牧之和行走江湖的通天大骗老汤之间的一段传奇故事，两人从生死宿敌变成莫逆之交，然而真正的决战才刚刚开始，乱世之争一触即发……

改编自马识途小说《夜谭十记》，导演姜文一开始就打出了打出西部、喜剧、传奇三大特色进行宣传。姜文首次尝试大规模的正面战斗场景，不乏马战、巷战等大场面镜头的同时，也充斥着轻松诙谐的幽默色彩。本片也是葛优、姜文15年来的首度合作，更有巨星周润发鼎力加盟，由不亦乐乎电影公司和香港英皇电影、中影集团、中联传播、幸福蓝海公司联合投资。

■写在前面

新年要有新气象，新的一年里桌游这个小版块，会有不小的变化。

首先是“搬家”，从“深度游戏”挪窝到“读编往来”，这一是为了反映桌面游戏与那些要插电的区别比较大，二来到了“读编往来”栏目，也显得更贴近广大读者朋友。

接下来是版式的调整，各类桌面游戏的封面、包装还有各种零配件，都是十分精美惹人喜爱，为了把这种“精美”表现出来，今年的版式用一句话来概括，就是“多放图少写字”，希望这种改变大家能够喜欢。

最后说一下这期的具体内容，“德国大使馆淘宝记”一文推荐大家一读，讲的是一个狂热的桌游兼美食爱好者，参加德国大使馆举行的圣诞节Bazar，在享受了大量美食的情况下，还淘到了一款精品“老”桌游——1979年出版的，比很多读者年龄都大吧……

本期的精品桌游简介，介绍了三款游戏。特别值得一说的是《壁画》（Fresco）这款游戏，是近期不多见的一款精品游戏。上手快、用时适中、不靠运气、没有必胜法则，是好桌游所必须的几个要素，这款游戏可以说是全面具备。

《埃及》（Egizia）这款游戏，风格明快、亮点突出，以古埃及历史文化为背景的游戏很多，就算为了体验这种异域风情，这款游戏也值得一玩。

《大卫与歌利亚》（David & Goliath）这款纸牌游戏，刚刚推出中文版。此类规则简单的纸牌游戏，会让我想起国内名目繁多的扑克牌玩法（全国各地都有自己的特色玩法），这些玩法，经过整合加工，未必就不是很好的桌游创意。

本期“德国年度游戏大奖演义”，讲的是1994、1995两年间SDJ大奖的情况，重量级的桌游设计大师Andreas Seyfarth（《波多黎各》的设计者）及重量级的桌游《卡坦岛》闪亮登场，值得大家关注一下。

本期“魔兽卡牌”部分，刊登了“魔兽卡牌原画赏析”一文，集换式卡牌嘛，这篇文章给出了“集”的理由。

最后是刮刮卡抽奖环节，先公布本期的奖品——

一等奖1名 幽灵虎宝宝
二等奖2名 海象人风筝
三等奖10名 袖珍迅猛龙
鼓励奖20名 跳舞

接下来是11月中奖名单：

一等奖1名 河南 沈文军
二等奖3名 陕西 刘萍 湖北 庄鸣 四川 冯大志
三等奖5名 新疆 胡明俊 甘肃 曲兵 青海 刘华旭 吉林 赵利明 广西 范峻峰
鼓励奖20名 辽宁 赵宁 等

特别说明的是，为方便读者快捷评刊，2011年度伴随杂志走过十几年的纸质评刊表正式搬上网络。新的投票程序很快就将与大家见面，而刮刮卡抽奖活动，也将配合网络评刊抽取！

德国大使馆淘宝记

■北京 君子不器

时间：2010年11月27日，上午10点
地点：德国大使馆
天气：大风降温、万里无云
人物：笔者、家人、外国友人


德国大使馆门口有明显的指示标牌

时间回到2010年11月20日，我的德国朋友Uwe告诉我下个周末，也就是11月27日，在德国大使馆举行一个圣诞节Bazar（又称圣诞节义卖会，欧美国家在圣诞节前一个月举行的聚会，聚会上会销售圣诞节礼物、圣诞节食品等等，是一种传统习俗，德国大使馆为满足在京德国人的需要，以及宣传这种文化，每年都会在德国大使馆举行），会有美食、美女，可能还有桌游，为了这三个极具诱惑的原因（德国朋友实在是知心…），我决定前往，一探究竟。

早上10点半，到达了大使馆门口，找到了正在排队的uwe，队很长，让我们想到了世博会，还好他到的比较早，我们的位置已经离门不远了，大约等了15分钟，我们来到了门口，只需要出示身份证就可以进……

一进门是一个小广场，有各种摊位，卖圣诞礼物的，还有面包、烤肉等等，大使馆的主楼是一栋两层建筑，平时不对外开放，在这个节日也对外开放了，里面有儿童活动区、抽奖区、就餐区以及特色物品区。我们溜了一圈，然后开始


淘得宝贝，得意洋洋

制定详细的游览计划，烤肠、烤猪肉、蛋糕、葡萄酒、咖喱香肠，挨个吃一遍……但，桌游呢？

在众多美食摊中间，有一个旧书摊，书摊上有很多纸箱子，箱子里都是德文图书，在其中一个桌子下放了几个盒子，我一眼望去就发现了我的最爱——桌游，不过只有3、4个，我拿起了一个，是一个环游世界的儿童游戏，没啥兴趣，又拿起了一个，是传统游戏《Scrabble》，而且还是德文版，放了回去，之后拿起了带有标志性蓝角的Ravensburger公司的一个大盒子，名字叫《Shogun》，我立刻检索我的记忆，想到了这是某一年德国年度游戏大奖的提名游戏。看了下盒子，写着1979年出版，内心立刻波涛起伏。赶紧让德国友人问了一下价格，他回应说30，我有些犹豫的问了一下，是欧元吗？他很诧异的说：“当然是人民币，这里只收人民币”。我立刻掏了30块钱。然后打开盒子看了看是否缺东西，里面的棋子一个不缺，还保存的很好，“我的人生圆满了！”，之后拿着这个大盒子在大使馆内到处搜寻美食，吃了一遍，午后，带着一点酒意，带着这意外的收获，我们踏上了归途。

下面是宝物介绍——

Shogun是日本封建时代对将军的称呼，将军是当时日本的实际统治者。这款游戏在1979年获得了德国游戏大奖（SDJ）提名，我手中这盒游戏的出版时间是1979年，由德国著名玩具公司Ravensburger出版，游戏的第一版在1976年由日本公司Epoch出版，这款游戏在日本叫做《战略将棋》，难怪游戏封面是一个日本人了。

游戏盒子的一边标有版权归属：1979年，Otto Maier，出版商：Ravensburger。



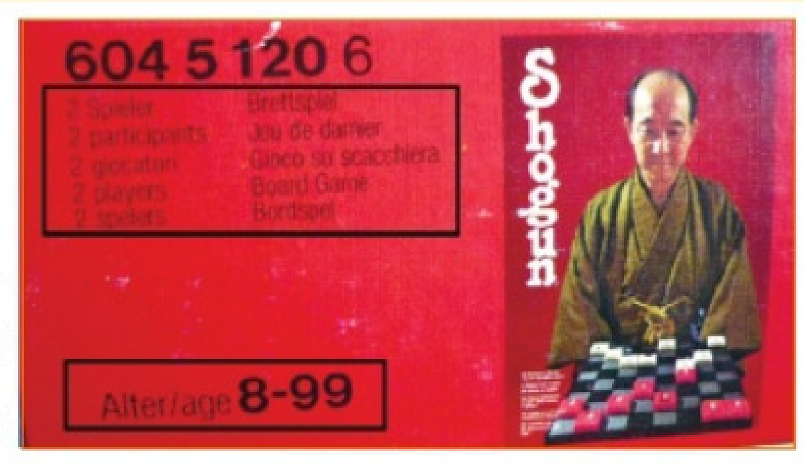
Ravensburger是德国著名的玩具和图书出版商，有着一百多年的历史，在德国家喻户晓，Otto Maier，公司的创建者，根据目前桌游标示的风格，这个位置一般都放设计者，但这里却写的是公司创建人，也算是时代特色了。

在盒子的另一边：有五种语言的黄色大字，都是同一句宣传语：“每个棋子上的数字可以自动改变！”下面是“在日本Epoch公司的授权下制造”。

Met automatic-stenen.
The number on each piece automatically changes!
"Manufactured under license from Epoch Co., Ltd., Japan"

Epoch公司是日本一家专门生产玩具和电子游戏的公司，创建于1958年，其最知名的产品就是掌上游戏机《Barcode Battler》和《Doraemon》（也就是机器猫）系列家用主机游戏。

在盒子的每个侧边还可以看到如下的文字和缩略图，第一行是Ravensburger公司的产品号，下面是五种文字描述的：2名玩家、版图游戏。最下面是德文与英文的玩家年龄：8～99岁。



综合以上多种信息，并且在Ravensburger公司的网站上输入产品号，可以看到该产品的介绍，从而确定这个一定是1979年的第一版，虽然权威网站BGG上写的德版出版时间为1983年，当初还有些迟疑，但经过查证，应该是BGG的错误。

下面简单说一下游戏规则——



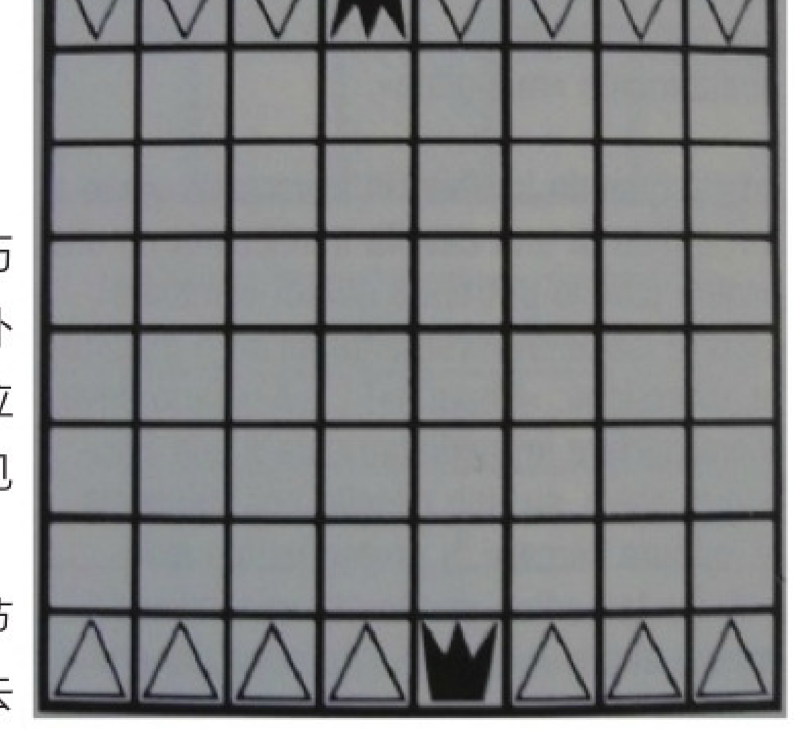
Shogun开盒照，至少是9成新

游戏组件包括一个8×8格子的塑料棋板，有8个红色的棋子和8个白色棋子，其中各有一个王，每个棋子上都有可以变化的数字，数字的变化受磁铁的影响（棋板和棋子中都有磁铁），普通棋子数字范围是1～4，王只有1或2。

游戏开始时，双方都将自己的棋子贴一边放，王放在从右边数第四个格里，然后轮流移动自己的棋子，每个棋子根据走之前显示的数字移动相应的格数，任何方向都可以走，每次移动可以转一次90°的弯，不能跳过其他棋子，如果你的棋子可以正好走到对方棋子的位置，那么就可以吃掉对方的棋子，当你吃掉对方王时，你赢，或者你吃掉对方的棋子，使他只剩一个王和一个棋子时，你也赢。

由于棋板下面有磁铁，而每个棋子内部也含有磁铁，所以每次移动后，棋子的数字都会发生变化，使你在走之前无法预估下一步可以走的范围。

这款提名游戏原本在网络上找不到英文规则，当初看介绍时都无法想象是这样的游戏玩法，这次的意外收获，得到了游戏的英文说明书。阅读后，发现游戏很有趣，磁铁的位置设计也非常巧妙。如果旋转棋盘，用另外两边开始游戏，则同样的位置，数字依然会不同，可见设计者是多么的用心。



简易的棋盘示意图，黑棋子处为王的初始位置

最后，感谢圣诞节Bazar！2011年，我还要去淘“宝”！P

大卫与歌利亚

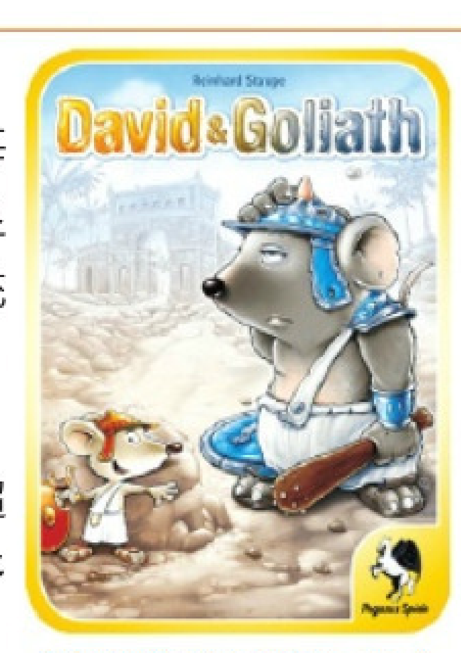
●游戏名称：David & Goliath ●中文名称：大卫与歌利亚 ●游戏人数：3~6人 ●设计者：Reinhard Staupe ●出版公司：Pegasus Spiele、Wargames Club Publishing ●出版时间：2010年



香港战棋会于去年底出版了中文版的《大卫与歌利亚》，虽然只是一个有90张牌的卡牌游戏，但却是1998年SDJ的提名游戏，能在众多版图游戏中的竞争中脱颖而出，可见有其很高的游戏性。

游戏的90张牌分成5种颜色，每种颜色都是18张，18张牌分别就是1~18的数字牌，根据人数不同，玩家要选择使用不同数量的牌，比如说4个人，那么每种颜色只使用数字1~12，保证每人可以拿到15张牌，并且使游戏中各种颜色的数字牌数量和区间相同。

游戏是回合出牌的机制，牌要明着出，之后的玩家要根据先手出的颜色出牌，也就是要颜色一样，只有没有时才能出别的颜色的。所有玩家出完牌后，游戏规则的亮点出现了，要找出最大的一张牌和最小的一张牌，以数字来判断，如果有相同的情况出现，那么以后出者为上。出最小牌的玩家获得最大的一张牌，并面朝上放在自己面前，出最大牌的玩家得到其余所有牌，也面朝上放在自己面前。玩家们得到的牌可以按颜色分别排放。下一轮由上轮得到最大牌的人先出牌。



飞马公司出品的David & Goliath封面

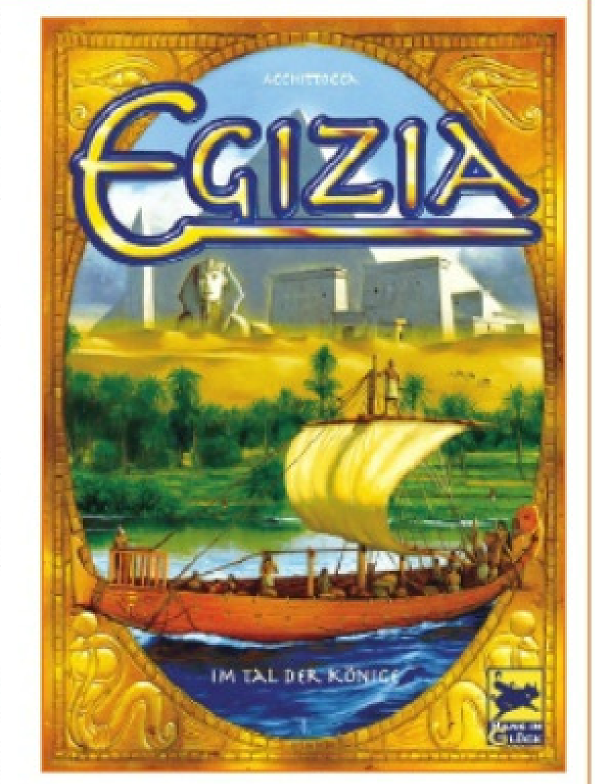
直到15轮出牌结束后（4人玩每人15张的情况下），游戏又一亮点显露，那么就是算分方法。每个玩家统计自己得到的牌，按颜色分开统计，如果某一颜色只得到了一张或两张，那么根据牌面数值算分，如果张数超过两张，则每张只算一分。最后分多的玩家获胜。

这显然是一款类似拱猪、升级的扑克牌游戏，但在设计师的巧妙设计下，游戏变得非常的有趣，就好像我们之前介绍的《神机妙算》一样，只是简单的数字与花色，但是玩法使卡牌拥有了全新的生命。顺便说一句，本游戏以《大卫与歌利亚》为名，大概是以大卫斗巨人的故事，反映出游戏中“以小博大”的概念。



埃及

●游戏名称：Egizia ●中文名称：埃及 ●游戏人数：2~4人 ●设计者：Acchittocca、Flaminia Brasini、Virginio Gigli、Stefano Luperto、Antonio Tinto ●出版公司：Hans im Glück、Rio Grande Games ●出版时间：2009年



在埃及的国王谷里，玩家们带领自己的工人为法老建造各种建筑：方尖碑、狮身人面像以及神庙。玩家们不仅需要石料，而且还需要更多的工人，才能尽快完成法老的要求。

这款游戏以尼罗河为中心，玩家们每回合要顺流而下，选择自己想要做的行动，这些行动包括：拿取尼罗河牌，这些牌包括一些特权；进入村落获得工人，每个玩家都有3组工人和一组亲信，每组工人都只能分别做不同的工作，亲信可以参与到任意一组里；接任务，有各种修建任务、挖墓穴任务，以及获得任务牌。游戏的主要特色在于选这些行动，由于是沿尼罗河依次排列的，所以如果玩家选择了靠近下游的行动，就不能再选择上游的行动了，每个玩家在这个阶段会有8只小船来选择行动。

游戏中玩家可以通过几种方式得分，第一、修建筑，为建筑添加的每块石料都有分数，而且越靠后分越多；第二、挖墓穴，挖墓穴可以获得随机的分数；第三、进入市场或采石场可以获得分数，使用尼罗河牌或进入村落可以增加进入的次数；第四、抽取任务牌，任务牌多为各种建筑物的完成程度和参与程度，引导玩家为了任务，而去修建建筑。

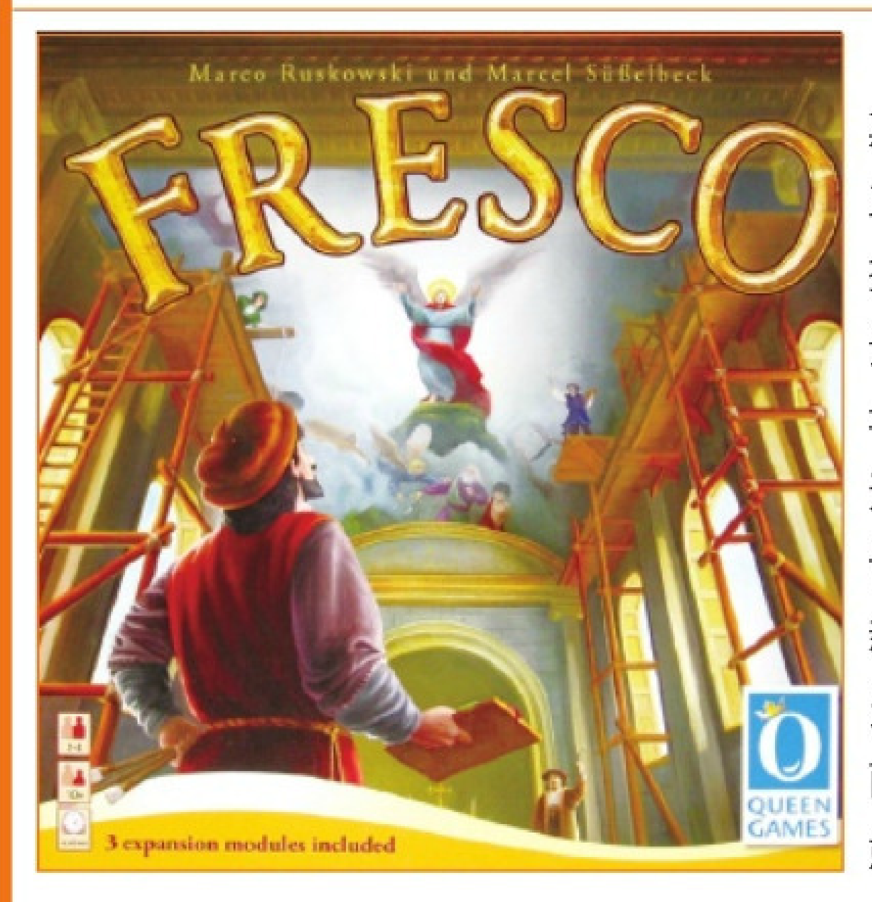
这款游戏的亮点就是顺流而下的工人放置环节，玩家要在选择任务，还是获得强大的特权牌之间进行斟酌，玩家间的互动也主要体现在工人放置的限制上，有时为了限制或抢牌，不惜过早进入下游，而放弃很多其他的行动。游戏在整体画风上清新明快，色调以淡黄色为主，给人一种进入沙漠区域的代入感，绿色的尼罗河贯穿了整个图板，使图板看起来非常漂亮，玩家手中的各种模型也做得简单整洁，颜色鲜明，和图板搭配起来，让人眼前一亮。

以古埃及历史文化为背景的游戏很多，比如RA、Amun-Re、Cleopatra and the Society of Architects等等，这款游戏出版后，得到很多玩家的青睐，当然也有不少反对意见，比如任务牌的优劣、特权牌的过于强大等等，确实值得设计者再进行权衡和调整。但整体来说，游戏有很多可取之处，以及创新的元素，至少值得玩上几遍。



壁画

●游戏名称：Fresco ●中文名称：壁画 ●游戏人数：2~4人 ●设计者：Wolfgang Panning、Marco Ruskowski、Marcel Süßelbeck ●出版公司：Queen Games ●出版时间：2010年



文艺复兴时期，德国的一位主教大人正准备招待一位十分尊贵的客人，但不幸的是，教堂的天顶壁画已经过于陈旧，急需翻新，主教召集了当时最有名的壁画画家们——也就是各位玩家，现在是你们显示自己技艺和才能的时候了。如果能让壁画重现往日的恢弘气势，这位画家们将获得无上的荣耀。

现在就带领你手下的工匠开始准备为壁画上色吧，游戏中的每一轮就代表每一天，首先每个玩家要决定自己的工匠几点起床，这将关系到几个要素：第一、起得早的玩家可以先去市场买染料，可选的范围大，但是价格相对贵一些，起得晚的后去卖，可能买不到想要的，但是价格便宜。第二、起得越早，就越影响工匠的工作效率，如果工匠的心情低到一定程度，那么你将失去一个工匠（过劳死），反之，如果起得晚，心情会变好，累计一定时间后会多给你一个工匠（待遇好，慕名而来）。

起床后，根据玩家工匠的数量，所有人都要安排他们去做一天的事情，首先，可以去市场买染料，按起床的顺序去。之后可以去教堂画天顶的画，或者粉刷祭坛。天顶画分成20个部分，每个部分都会需要不同的染料，如果玩家有所需颜料，就可以完成，拿到分数。祭坛需要的染料颜色是固定的，但比天顶得到的分数少。

除了工作之外，工匠还可以在工作室接画肖像画的生意，这样可以挣钱，挣的钱可以用来买染料。玩家还需要派工匠进行调色，游戏中有基础的三原色（红、蓝、黄），可以调成紫、绿、橘，之后还可以调成棕和粉红。



《壁画》开箱照

最后就是娱乐，玩家可以放工匠的假，这样他们的心情会变好了。玩家们每天都要安排自己的工匠去干什么，每个工匠只能干一件事情，如何统筹规划，正是游戏的意义所在。



游戏的大图板，非常的精美

这款游戏在2010年出版后，大受好评，先是获得了SDJ大奖的提名，但在Dixit的强大光环下落败，之后获得了与SDJ齐名的DSP（德国游戏价值奖），算是为游戏正名了。这款游戏在设计回合先后手上，使用了起床时间的崭新方法，非常有创意，成为整个游戏的亮点。也正是这一点，吸引了很多桌游fans，游戏在流程上很贴近实际，策略程度上不深，但逻辑性很强，使游戏具备一定的规划性与统筹力。上手快、时间适中、不靠运气、没有必胜法则，已经成为好游戏所必须的要素，而这款游戏可以说是全面具备，是笔者最近体验游戏中最好的一款。相信在近几年还能获得更多的奖项，也推荐大家去尝试或购买。P



模拟三人游戏对战形势图



德国年度游戏大奖演义/8

■北京 君子不器

1994年

1994年，又一位著名的桌游设计师——Andreas Seyfarth走进玩家的视野，他的游戏《Manhattan》获得了该年的大奖，而让我们牢记他的名字的原因，则是他在2002年出品的《Puerto Rico》（中文译名：波多黎各），这款游戏至今仍是玩家心目中最好玩、最经典的策略游戏，百玩不厌。言归正传，我们来看看1994年的Manhattan。

《Manhattan》（中文译名为：曼哈顿），玩家们扮演建筑师，在世界各地的金融中心建造摩天大楼，游戏中一共有六个城市：曼哈顿、悉尼、法兰克福、香港、圣保罗和开罗。在这六个城市中，每个城市都有9个可以建造摩天大楼的位置，玩家不仅要在这些位置中建造最多的摩天大楼，还要建造全世界最高的摩天大楼，这些荣耀都可以变成分数，让玩家获得游戏的胜利。

游戏长方形的大图板上绘有六个区域，每个区域有九个方格，旁边是记分轨道。玩家在游戏开始时都可以选择一个颜色的摩天大楼模型，高度分别是一层（12个）、两层（6个）、三层（4个）和四层（3个），总共24个。每个玩家还将得到六张区域牌，每张牌上都标注了你可以在九个格中的哪一格建大楼，但城市可以任选。游戏最多支持四人，所以玩家分别坐在图板的四周，同样的一张牌，对于不同玩家对应的位置则不同（九格中的中间格则没有差别）。游戏一共进行4轮，每轮玩家要从自己的模型中选择6个出来，然后顺时针依次出牌，玩家手中会有4张牌，每次出一张，然后补一张，出牌时对应位置，任选一个城市，放一个模型，如果该位置已经有模型，且是其他玩家的，则覆盖在他的上面，并且这个大楼算最上面颜色的玩家的。在覆盖时，玩家必须保证自己的层数大于等于被覆盖者的层数（如果之前有多个被覆盖的大楼，则要大于等于层数最多的那个玩家）。六个模型都放到图板上后，一轮结束，开始结算分数，每个城市中（区域），拥有摩天楼最多的玩家可以得到两分（每个摩天楼以最上面的颜色来决定归属，如果并列最多则都不算分），同时，玩家每个摩天楼可以得1分，然后在所有六个城市中，拥有最高摩天楼的玩家可以得3分（并列则都不算分）。然后第二轮开始，每个玩家再选6个模型。直到4轮结束，总共进行4次算分，玩家们的模型也都放到了图板上，这时分最多的玩家获胜。

总体来说，《曼哈顿》属于轻度策略游戏，手牌的因素，以及其他玩家的不确定针对性，使游戏无法进行深度的思考。但在游戏机制上，这款游戏对“区域控制”的定义有着示范性的意义，区域中数量、规模以及归属的得分方法，成为之后区域控制类游戏的模板，这款游戏再版过很多次，现在仍然是畅销品，并且由于其规则简单、无阅读、互动性强，也成为了桌游吧的必备游戏。

在这一年的提名游戏中，不乏经典游戏，最有名的当属《I′m the Boss》,是设计大师Sid Sackson的又一力作，这款游戏成功的模拟了商业谈判和诡计，玩家在游戏中扮演一个成功人士，和其他玩家都是朋友，在遇到商业机遇时，要按要求寻找合作伙伴，而合作伙伴答应跟你合作的条件只有一个——分钱给他，而无法得到商机的玩家则可以通过出干扰牌来影响生意，当然他们的目的也是钱。如何分钱，如何劝说，成为游戏考验玩家决策与应变能力的重要内容，玩家们也在游戏中体会到了商业上的尔虞我诈以及利益高于一切的原则。这款游戏是谈判类游戏的典范，也是桌游吧的必备游戏之一。另一款《Take it Easy!》则是非常有策略性的拼图游戏，有一些类似《Tantrix》。

1994年的最漂亮游戏奖授予了以浮士德故事为背景的游戏《Doctor Faust》，游戏的封面和版图，以及卡牌插画都是铅笔线描的风格，棋子则是使用了透明晶体，整体感觉很考究，也烘托出了浮士德悲剧的背景，因此得到青睐。而最佳儿童游戏奖授予了《Loopin' Louie》，我们俗称“飞翔的路易”，是一款电动的玩具，玩家要在路易驾驶飞机落在自己的机场时成功将他托起，再次起飞，如果失败，那么玩家也就退出了，游戏十分轻松有趣，大人玩起来都很happy。







1.1994年最漂亮游戏Doctor Faust封面
2.1994年儿童游戏奖Loopin' Louie
3.1994年获奖游戏《曼哈顿》封面

1995年

这一年，我们终于迎来了具有划时代意义的游戏《卡坦岛》，在介绍1988年获奖游戏时，我们已经介绍了设计师Klaus Teuber，并许诺在《卡坦岛》获奖的这一年，全面介绍《卡坦岛》的意义，那么现在就是兑现的时候了。

关于《卡坦岛》的玩法和规则，我们这里就不多说了，相信广大玩家都十分了解。我们曾经说过，《卡坦岛》是德式游戏的典范，那么什么样的游戏才是德式游戏呢？根据《卡坦岛》的机制和要素，玩家们总结了以下几点作为德式游戏的衡量标准。第一、游戏中不会有人退出，这是德式游戏最为基础的一点，游戏以人为基础，参与者可以从头到尾一起游戏，而不会因为某种原因退出游戏，成为旁观者。第二、博弈与互动，玩家间不是绝对的对立，而是互利的关系，要保证自己的利益，就要有一定的让步，与其他玩家保持良好的合作关系，如何权衡得失成为游戏获胜的重要策略之一。第三、运气与策略并存，德式游戏注重家庭体验，只有适合家庭的游戏才是好游戏，纯粹的思考或完全的运气，都会使游戏变的单调乏味，巧妙地将二者结合才能让玩家获得各种乐趣。第四、适当的游戏时间，游戏时间过长，将使玩家疲劳，过短则表明游戏缺乏内涵，德式游戏一般为1-2个小时，正是饭后娱乐的恰当时间。第五、高品质的游戏组件，德式游戏大都有精美的外观，同时还注重环保与无污染。即使你还不了解如何玩，也会被其外观吸引。这些要素，正是桌游可以广受大众欢迎的原因，也是其无法被电子游戏所取代的关键。

周围的朋友在玩过《卡坦岛》后，让我给他们推荐类似的游戏，我都无法给出，而是向他们推荐一些经典的其他类型游戏。因为《卡坦岛》拥有的诸多元素，没有任何一款游戏可以全部包含或超越，它拥有可变的版图、掷骰子的概率和运气、人与人之间的交易、不同的发展路线、各种资源组合等等。而我们可以想到，《卡卡颂》是可变的版图，《can' t Stop》是掷骰子，《种豆》有非常灵活的交易，《波多黎各》有多种发展路线，《凯吕斯城》中各种建筑需要各种资源组合。这些也都是经典游戏，却都无法替代卡坦；很多爱好者会说，因为这是不同的游戏，各有特色，无法比较。但也有一句流行语可以套用在这里，就是“人人都爱《卡坦岛》”。

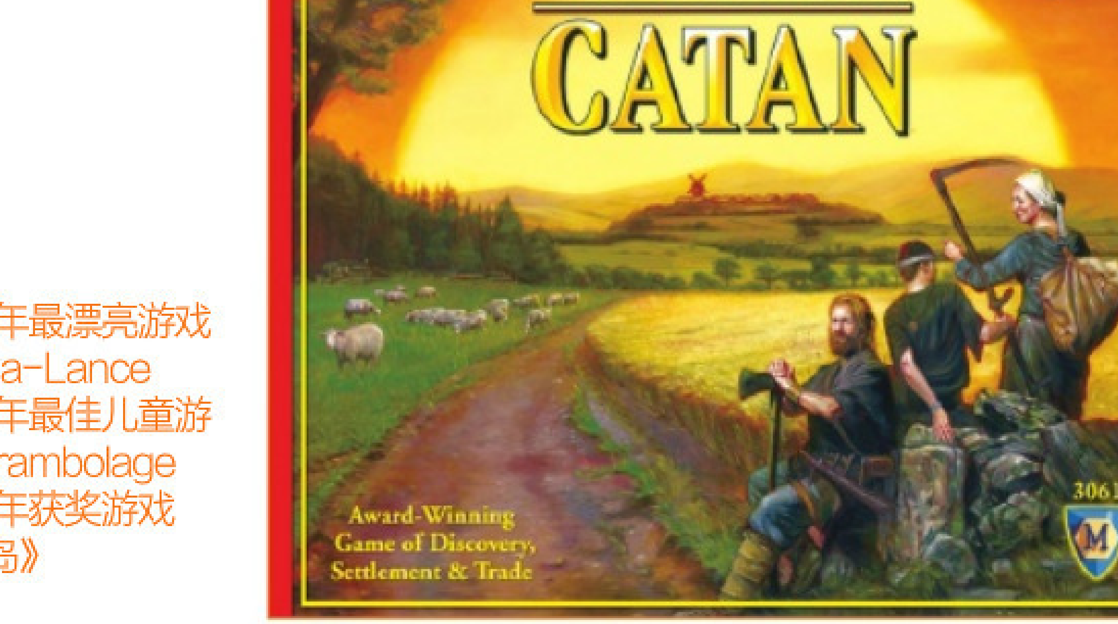
这一年里，其他提名游戏也不乏大师之作，RK的《Medici》、Klaus Teuber的《Galopp Royal》，但都已经退出桌游舞台，倒是有一款小游戏《Condottiere》（中文译为：雇佣兵），在今天还比较流行，游戏背景是意大利文艺复兴时期，玩家们要带领自己的部队控制意大利，互相征战，最终占领一定数量区域的玩家获胜，游戏中玩家通过出牌来互相战斗，过程简单，同时由于支持最多6人，所以玩家间的影响也很复杂，目前多数桌游吧都有这个游戏。

最漂亮游戏奖颁给了一款棋类游戏《Tri-Ba-Lance》，这款游戏是一个三角形图板的平衡游戏，玩家通过在三角形上放圆片来维持平衡，很有创意。最佳儿童游戏奖授予了HABA公司出版的《Karambolage》，一款用尼龙绳弹木头块的游戏，HABA公司是德国最大的儿童玩具出版商，专注于生产和创造儿童游戏（学龄前）。

《曼哈顿》与《卡坦岛》，目前在美国桌游网站BGG的排名上，分别是471名和54名（貌似在德国没有类似的排名网站），在去年的桌游销量榜上（非集换式），《卡坦岛》排名第一，25年了，今年设计者还要出一款25周年纪念版（将包含一个基础扩充）。同样是获奖游戏，在目前的市场上，《曼哈顿》在依靠SDJ的标志保持销量，而SDJ却是在依靠《卡坦岛》被世人所知。店大欺客？还是客大欺店？这都是人家德国人的家务，而我们所需要的是——一个中国的权威桌游奖项和一款影响世界的桌游！







4.1995年最漂亮游戏奖Tri-Ba-Lance
5.1995年最佳儿童游戏奖Karambolage
6.1995年获奖游戏《卡坦岛》

1994

获奖游戏： Manhattan，设计者：Andreas Seyfarth，游戏类型：区域控制，手牌管理

最漂亮游戏奖： Doctor Faust ，设计者：Reinhold Wittig，游戏类型：行动点补偿系统

最佳儿童游戏奖： Loopin' Louie ，设计者：Carol Wiseley，游戏类型：电动，敏捷

其他提名游戏： I'm the Boss、Take it Easy!等6款

1995

获奖游戏： The Settlers of Catan，设计者：Klaus Teuber，游戏类型：掷骰子，交易等等

最漂亮游戏奖： Tri-Ba-Lance，设计者：Michael Sohre，游戏类型：敏捷

最佳儿童游戏奖： Karambolage，设计者：Heinz Meister，游戏类型：掷骰子，动作

其他提名游戏： Medici等8款

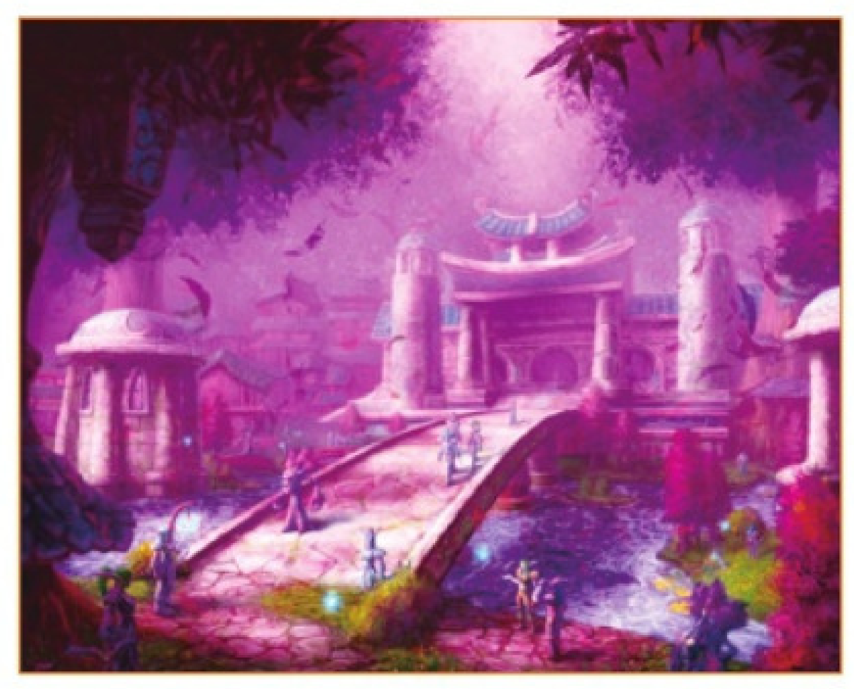
桌面游戏

魔兽卡牌原画赏析

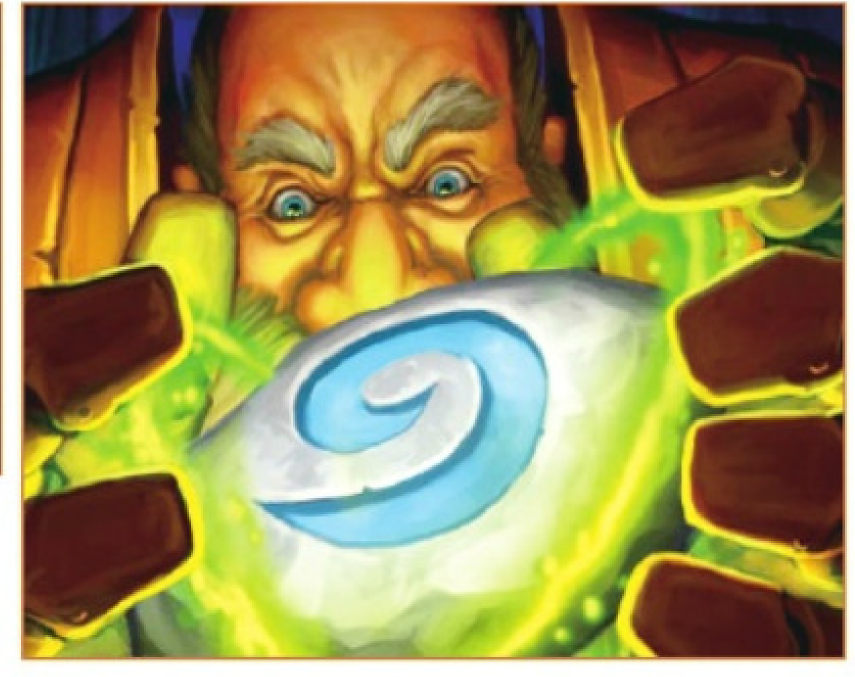
魔兽卡牌，是一种“集换式卡牌游戏”，即收集一定主题的卡牌构成自己的卡组，利用手中的卡牌和自己的战略与对方对战的卡牌游戏。在每张魔兽卡牌的正面（背面）有精美的魔兽世界插画，这都是有专业插画师所绘制的，其中不少更是出自暴雪御用美工“风暴之子”之手，因而魔兽卡牌在与人对战之外也是一种不错的收藏品。




1.雄壮的旋律再次响起。这张图，相信联盟的玩家一定都非常熟悉。雄壮的暴风城以及大到夸张的塑像，外加永远铺不平的石板路……

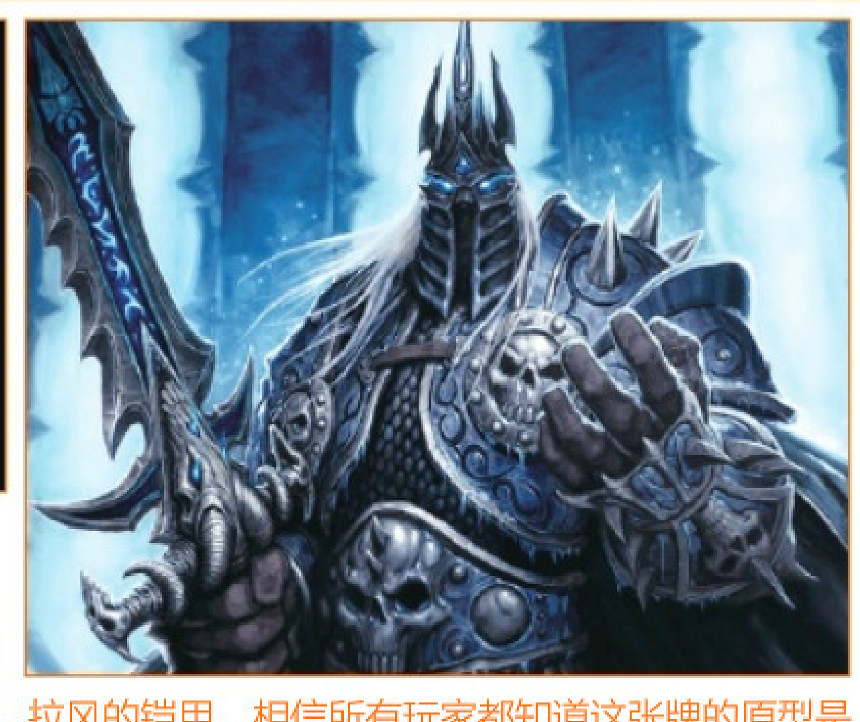



2.达纳苏斯可算是WoW中绿化程度最高的主城了。精灵的纤细优雅在这张牌上也可以略窥一二。看到这张牌，是不是又想起了漫步月亮井边的惬意？

3.炉石恒久远，一颗永流传。这张牌告诉我们，打不过的时候还可以无敌炉石！嘿嘿，小样儿，欺负我打不过你是吧？等姐姐回家了换大号过来虐死你！在魔兽卡牌游戏中，炉石可以让你“输掉”当前这盘游戏，但你的装备、武器都可以留在场上，你马上可以满血开始下一盘游戏。





4.看这犀利的眼神，拉风的铠甲，相信所有玩家都知道这张牌的原型是谁。没错，在国服久候不至的“荔枝”王早已在卡牌世界里横空出世！这也是上个版本最受卡牌玩家追捧的几张牌之一。“荔枝”王一出，谁与争锋？在《魔兽世界》中，你只能够打倒（或打不倒）巫妖王，但是在卡牌游戏中，你可以“扮演”巫妖王，有趣吧？



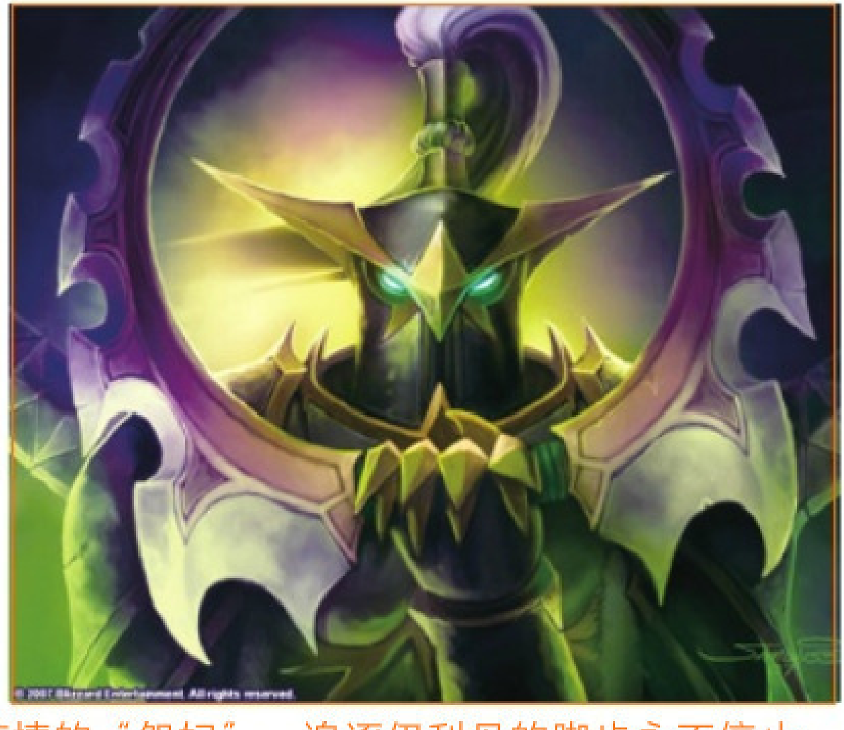

5.伊利丹燃烧着幽碧火焰的足迹就像是他心中的愤怒，燃烧了一万年也不曾停歇。这张名为“伊利丹的脚步”的牌在《魔兽世界》中兑换之后（这张牌是一张刮刮卡，用这张刮刮卡来换取一个道具之后，你就能够像伊利丹一样身后跟一溜绿色的火焰了），能让玩家也走出伊利丹的步伐。用“蛋总”的步伐来丈量艾泽拉斯！



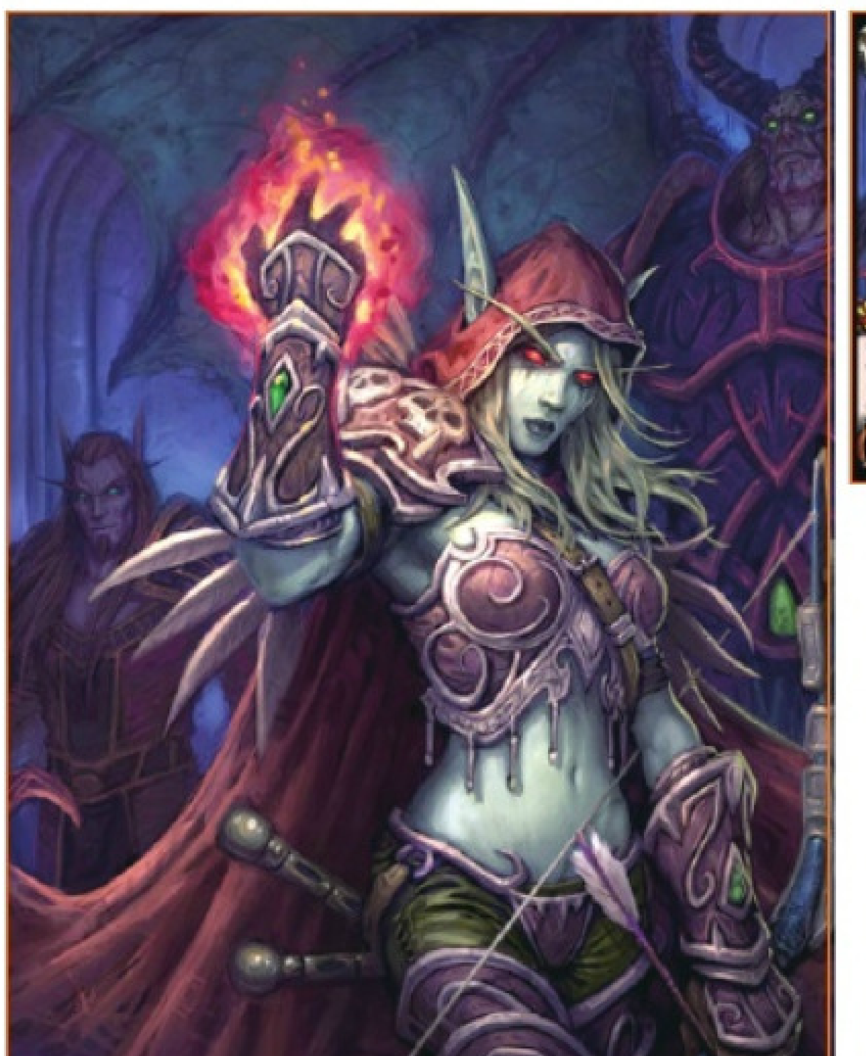

6.暴风城的人类国王。不知道大家在游戏中是否这样清晰的看过国王陛下的面容。从这张牌上来看，单枪匹马屠掉了黑龙MM的国王陛下还是很有几分铁血的风采的。小样儿，再学黑龙MM发花痴盯着我看，当心我把你也给屠了！




7.德雷克塔尔，伟大的兽人先知，萨尔的老师，虽然在游戏里面他每天都要被玩家问候上N次，但是！他仍然是无以伦比的英雄！从卡牌世界的原画当中，我们仍然可以看出这位长者杀伐决断的气势。为了部落的荣耀！战！

8.玛维影歌，最痴情的“怨妇”，追逐伊利丹的脚步永不停止，WoWTCG更是体现了玛维的“牛皮糖”本色。隐遁、不能被指定的异能不愧于她“影歌”之名，虽然只有一点生命，却怎么也弄不死，是在卡牌游戏中恶心之至的强牌。




9.幽暗城之中的无敌女王希尔瓦娜斯，相信大家都一定还记得她在游戏中为故国唱响的《上层精灵的挽歌》，而卡牌中的形象则展现了她坚强果敢的一面。




10.双持算什么，看我的六持。这位御姐在地狱火半岛出现的频率非常高，虽然身材惹火，但是你敢把她怎样？毕竟她有六根胳膊，可以拿六把武器。在卡牌游戏中，这姐姐就是可以拿六把武器的，所谓乱拳打死老师傅，相当可怕。




11.矮人的热情和他们的好酒一样闻名。各位WoWer在铁炉堡的时候一定都做过不少与美酒有关的任务吧？这张“战锤兄弟”描述的就是以矮人们欢聚畅饮的场景。只要这张卡牌在场，事先指定的对方目标盟军就不能攻击，为啥？喝高了呗。




12.还记得黑石门口的兽人三兄弟吗？在魔兽卡牌里面出场的是这三兄弟的妹子……村里有个姑娘叫小芳，长得好看又善良，一双美丽的大眼睛，辫子粗又长。




13.“紫牌”的地位再次表现了“风暴之子”老大Samwise对熊猫的偏爱，要想发动他的能力，牌手必须说出对应的台词，假如还得是中文就完美了：感情浅，舔一舔；感情深，一口闷。

事实上，很多《魔兽世界》中的载入图等，也都是魔兽卡牌的画作。这里，我们精选出魔兽卡牌中最优秀的作品为你们一一展示纸上的“魔兽世界”。

今天图片欣赏的最后，我们留下一道题目，请您猜猜看，这是哪儿？猜中了，请直接去美国暴雪公司，找传达室老大爷领奖。



2010十大低分游戏

在这个开发费用飞涨，运营风险剧增的年代，你或许会有一种错觉，那就是面对砸钱的压力，游戏厂商必然会更注重产品质量，“垃圾游戏”将明显减少。但是，你错了！

■北京 基督山败狗

电影业的金酸梅奖已经家喻户晓，意大利国家电视二台的金垃圾奖在球迷群体中也耳熟能详。我们得承认，哪行哪业时过一年盘算下来，都有那么些个拿不上台面来的人或事。 但在这个开发费用飞涨，运营风险剧增的年代，你或许会有一种错觉，那就是面对砸钱的压力，游戏厂商必然会更注重产品质量，“垃圾游戏”将明显减少。

但是，你错了！

No.10 节奏地带

■英文名：Rhythm Zone■类型：MUG■制作：Sonic Boom■发行：Sonic Boom■发售日：2010你啊7月20日■GameRankings平均分：57.83%

如果说《节奏地带》是一款垃圾游戏，很多人会表示异议，实际上也确实有不少人还能乐在其中。在GameSpot的评分标准中，它得到的4.5分只是“差”，下面还有糟糕、可怕、烂到底3个档次。差评游戏其实都还能一玩，但实际上却存在制作态度、时间周期导致的严重问题和硬伤。

这是一款音乐游戏，游戏形式与《吉他英雄》之类的东西差不多，但在素质上它们显然不能相提并论。《节奏地带》有个被称为“音乐游戏的未来”的创意，而且这其实也是游戏的核心，那就是：它自带少量的简单曲目，但可以让你把自己硬盘里的音乐也放进去。按照游戏需要的格式把音乐转换好，输入到游戏里，在游戏里玩自己喜欢的曲子，这种自由度是很诱人的，而且能给你一种是在自己玩音乐的成就感，但问题也就出在这儿了——最后的感觉就是一团糟。

首先是音乐导入环节的Bug众多，给玩家增添了很多麻烦。其次是实际操作与音乐的节奏脱节。有少量曲子可能会跟游戏很合拍（主要是节奏感特别突出的），但大部分时候你的成就感就是让自己导入的音乐彻底脱线，这种与旋律脱节的操作体验真是糟糕透顶。

No.9 利刃猫女

■英文名：Blade Kitten■类型：ACT■开发：Krome Studios■发行：Atari■发售日：2010年9月23日■GameRankings平均分：49.50%

并不是每个能够登陆Steam平台，并且看起来有点独立游戏调调的作品都是好的。《利刃猫女》改编自Krome Studios创始人Steve Stamatiadis的同名漫画系列，自己的工作室开发自己漫画的游戏版本，这看起来本该很有趣，实际上……也是“如此”。游戏讲述主人公猫耳少女Kit Ballard周游世界的冒险故事，你不能说它毫无亮点，只可惜这没法掩盖它本身过于明显的硬伤，获得低分的关键在于手感实在太糟糕，刚开始体验游戏的人没准会觉得自己的电脑已经过时了——总是慢一拍的操作感对这样动作性颇强的游戏来说，真是极端悲剧。另外深究下去，游戏还存在过于简单、剧情无聊、敌人愚笨这种问题，游戏里的小Bug也非常多，比如你能想象离敌人过近会导致武器失去攻击判定的问题屡屡出现吗？

总体而言，我们并不是黑这个游戏，而是觉得可惜了萌萌的猫娘设定。

No.8 王权2——阿达尼亚征战

■英文名：Majesty 2: Battles of Ardania■类型：SLG■开发：Ino-Co■发行：Paradox Interactive■发售日：2010年11月10日■GameRankings平均分：53.33%

这是《王权2》的第二个资料片，对系列死忠来说这可能是一个富有挑战性的扩展包。但对于一般玩家来说，尤其是单人战役，从一开始就难度惊人，初期的几个小时真是让你心中满载满欲哭无泪的绝望。难度失衡是让它获得低分的一个原因，另一个问题更加致命，那就是与上一个资料片在设计上如出一辙，看不到什么新鲜的东西，就好像是在照镜子一般。或许那些铁杆和轻度玩家不会过于讨厌它，但海外媒体对创新和炒冷饭这两个元素极其敏感，与2009年的原作相比都看不出什么进步的资料片自然也只能得到无尽的劣评。

No.7 孪生区

■英文名：Twin Sector■类型：FPS■开发：DNS Development■发行：Got Game Entertainment■发售日：2010年1月19日■GameRankings平均分：45.30%

《孪生区》曾经作为Havok物理引擎的代表游戏被宣传，主角依靠超能力拳套来拯救人类，游戏中大量运用物理特效来——（我本想说）来支撑核心系统，但实际上更像是来展示Havok物理引擎。Havok这个引擎并没有实现预期中的发展，PhysX与NVIDIA合作而实现的压倒性优势或许

也是这款游戏素质之烂的现实侧影。

《孪生区》最大的悲剧在于其基于物理特效的解谜游戏对玩家来说既没有吸引力也不诱人，没有成就感而且完全不好玩。没错，游戏里某几个谜题因为运用物理模拟技术而让人有眼前一亮的感觉。但99%的内容却显得毫无个性、趣味性很低，再配合上糟糕的音效、画面效果，使整个游戏都令人感到很沮丧。由于《孪生区》的游戏系统与《时空穿梭》（Portal）这样出色并且令人难忘的佳作很相似，这导致我们不由自主的会把它们放在一起对比。

最后，悲剧发生了，现在开发商终于知道，光是捏一个漂亮的封面女郎没有用。

No.6 创造历史Ⅱ——世界大战

■英文名：Making History II: The War of the World■类型：SLG■开发：Mamba Games■发行：Muzzy Lane Software■发售日：2010年6月15日■GameRankings平均分：47.50%

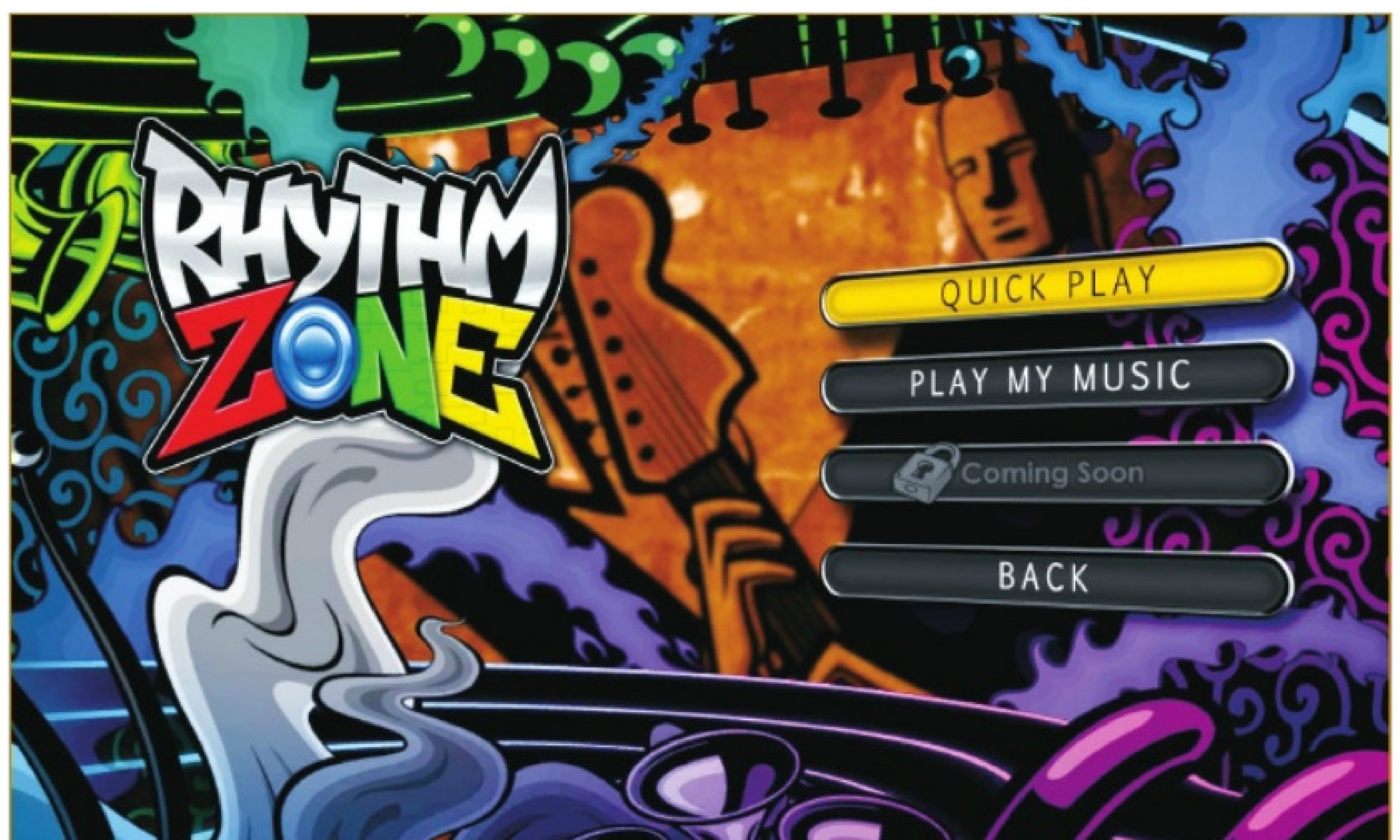
《创造历史Ⅱ——世界大战》有如它的名字，游戏想营造一种玩家在二战中通过所处国家的决策影响历史的感觉。实际上，某些时候确实是有这种成就感的，只不过游戏中的事件做得不够多，熟悉游戏后你会发觉离“创造”二字还是距离挺远的。

这是一个回合制的策略游戏，包含了经济、政治和军事系统，经济系统令人意外的诱人但却无法掩盖政治系统的不靠谱——国际政局完全是随机的，丝毫不符合政治两个字；军事系统做得算不上硬伤但却有些太过枯燥，而且完全没有考虑天气、地形、空中优势等因素，让战斗变得过于简单。当然，这些其实还不是特别大的问题。更糟糕的地方是，这游戏Bug众多而且很容易崩溃，到了很难玩下去的地步。如果你只想简单的体验一下，这游戏还能一试，好处是地球上当时所有的国家都能选来“创造历史”。但只要你长期投入，必然会陷入一场追悔莫及的噩梦。

No.5 伊卡鲁斯大炮

■英文名：Guns of Icarus■类型：FPS■开发：Muse Games■发行：Muse Games■发售日：2010年5月12日■GameRankings平均分：51.33%

《伊卡鲁斯大炮》在2009年底发行了PC版，当时已经恶评如潮，但2010年的MAC版依旧没什么改善。这游戏其实有很讨巧的飞空艇+加农炮的设定，你需要维修空艇的同时开炮击落敌机，最终将货物运送到空港，如果维修不当你会因为货物被损毁而得到很低的报酬，更有甚者会让空艇被烧毁。但说到底，游戏的内容十分单一，你的飞空艇从头



（左上图）《节奏地带》在艺术风格上，还是动了不少脑筋的
（左下图）这么萌的猫女，我要来三份!
（右上图）《王权2》：我画风像“魔兽”，你们也不高兴吗？！
（右中图）《孪生区》：你肯定想起了Half-Life，但Half-Life并不只是跟球作对
（右下图）《创造历史Ⅱ》：坏处是每个国家看起来都不靠谱









到尾也都是那么低档次。你初期是用加农炮，后面可以升级到电磁炮等强力武器，但敌人的数量也会疯涨，此时虽然攻击力和攻击范围都大幅度强化，但敌人会多到不用瞄准随便打也能击落一片的程度，此时你还和初期一样脆弱的船体就成为巨大的难点，而且很难跨越。

我们无法想象制作方的出发点是怎样的，或许他们没有正常的出发点，总之这游戏只是让你从一开始就手忙脚乱地用鼠标点来点去，到了后期更是疲于维修，难有时间去攻击。我们的主角也很奇妙，他可以操作所有的炮并保持高命中，能维修飞空艇，同时从高空坠落后会毫发无伤地爬回来，但却无法再在驾驶舵前正常驾驶……

No.4 元素——魔法战争

■英文名：Elemental: War of Magic■类型：SLG■开发：Stardock■发行：Stardock■发售日：2010年8月24日■GameRankings平均分：56.31%

很多人其实也不看好《文明Ⅴ》这样的“好游戏”——“评论作者肯定都被塞了钱”，但对比之下《元素——魔法战争》就更让人没法忍受了。毫无创意的设计、人工智能的无奈表现、难以入耳的音效、劣质的界面再加上不知所谓的多人模式，与任何同类型名作的下意识对比都会让你的游戏心情更加糟糕。

本作Bug众多，即便用配置明显高于游戏需求的机器玩，你也会连换数台电脑还遭遇到内存不足、DX错误等问题，几乎每小时都会报好几次错。在打过多次补丁后，这个问题有所缓解，但却又遇到了存档无法读取的悲剧。于是，也就没有继续玩下去的必要了……

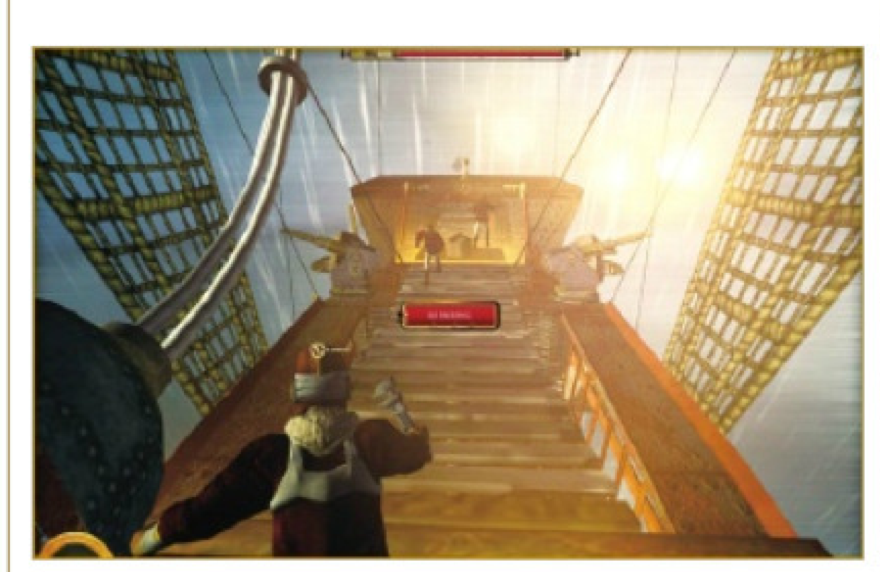
No.3 挑战自我

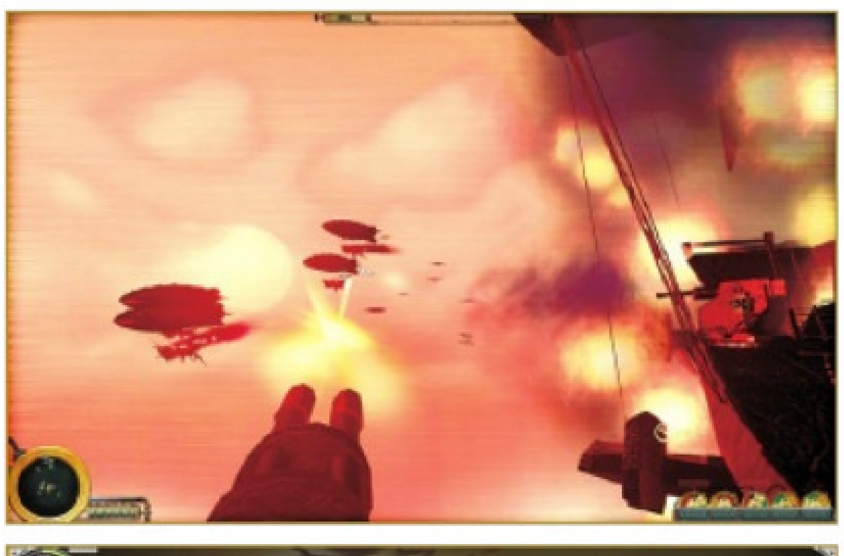
■英文名：Alter Ego■类型：AVG■开发：Viva Media■发行：bitComposer Games■发售日：2010年8月3日■GameRankings平均分：68.12%

冒险游戏变得越来越风格化，曾经挽救了这个濒临灭绝的类型，当然如果是个恐怖题材的AVG就更带劲了。《挑战自我》就是这样一个剧情与谜题都围绕悬疑打转的游戏，可惜它的剧情十分无味，主线散乱、串联的线索也不成体系。虽然大多数AVG玩家是宽容的，但它实在雷点众多，以至于让人联想到国产电影那些不合理的弱智桥段。哦，对了，这游戏的谜题根本不用动脑子就能解决。比较一下AVG老将的新作《灰质》（Gray Matter）你就会明白，AVG的衰落不仅源于表现形式上的落伍，其实也表现为优秀编剧的流失。

（左上图）脆弱的飞空艇，从始至终让你焦头烂额
（左中图）而敌人，总是越来越多……
（左下图）回合制玩家：为什么受伤的总是我们……
（右上图）预告：下期我们将选出2010 Bug最多游戏TOPTEN
（右下图）就算是墓地也救不了你











No.2 越狱——阴谋

■英文名：Prison Break: The Conspiracy■类型：ACT■开发：Deep Silver■发行：Deep Silver■发售日：2010年3月30日■GameRankings平均分：40.00%

电视剧电影动漫改编游戏品质低劣，这是绝对不会令人意外的，但实际上每年最低分游戏却往往不会是这类改编游戏，这可能也是你对它们本来期望就低。即便如此，《越狱——阴谋》的糟糕程度还是超出想象。游戏由繁琐而枯燥的潜入任务和令人恼火的战斗组成，再配合上可怕的AI和看起来很难受的视角，这让再忠实的粉丝也难以持续下去。

亲手操作你最喜欢的角色本该是最具魅力的地方，但实际上你只是游戏编剧凭空编造的人物，在米帅身边晃来晃去。游戏一定要这样设计的意义，现在我们已经懂了……

No.1 最终幻想XⅣ

■英文名：Final Fantasy XIV■类型：MMORPG■开发：Square Enix■发行：Square Enix■发售日：2010年9月30日■GameRankings平均分：51.53%

或许这个游戏不叫"最终幻想"世间给它的评价会好很多，比如达到60%以上的成绩，凭借出色的画面在大家的记忆中留下难以磨灭的位置。但这个世界上最知名、最成功RPG系列的第14作悲剧了，这是2010年最让人印象深刻的低分游戏。

《最终幻想XⅣ》有目前所有网游甚至是所有RPG里最漂亮的画面，音乐表现也相当出色，极其自由的职业系统也值得书写一番。但可惜，奇怪的自我防沉迷、匮乏的新手指引、几乎不具备连续性的任务线、蹩脚的界面、令人郁闷的操控、极度退化的交流系统，这让玩家在游戏中茫然不知所措。看似有很多内容可以体验，但实际上被游戏本身的恶劣设计自废武功，做什么都异常繁琐。这么多年来，我们可能是第一次在一线超大作身上，看到游戏系统自己给玩家找麻烦、下绊子，让玩家玩不下去的情况。我们彻底服了。

说到底，开发团队完全不理解什么叫做网络游戏，"一路神"式的单线无自由度剧情可以在单机游戏上成功，但请考虑一下MMORPG必然要求的自由度吧，结果除了职业外玩家根本得不到任何真正意义上的自由。系统给玩家找麻烦，拖慢游戏进度，其实也说明这游戏越往后能玩的东西越少。看看本作的研发时间，大致可以想到媒体在打出这等低分劣评时是一种怎样妥协的结果。但Square Enix除了黯然取消在线人数统计外，还能给这款游戏做些什么呢？













（左上图）画面党泪流满面
（左下图）岌岌可危的FF14人口调查
（右上图）日商对于MMORPG的感觉，也许还要再找20年
（右中图）别看米帅，我才是主角！
（右下图）可笑的动作元素

大众软件旬刊
2011年1月中 总第355期

主管单位中国科学技术协会
主办单位中国科学技术情报学会
编辑出版大众软件杂志社
名誉社长高庆生
社长宋振峰
总编宋振峰

执行主编王晨
编辑部汪铁（主任）
谭湘源（副主任） 朱良杰（副主任）
栏目编辑杨文韬 汪澎 任然 余蕾 杨立 白云龙
韩大治 张帆 朱飞 马骥
本期责编朱良杰
电话010-88118588-1200
传真010-88135594
新闻热线010-88118588-1250
通信地址北京市海淀区亮甲店130号恩济大厦5层
邮政编码100142

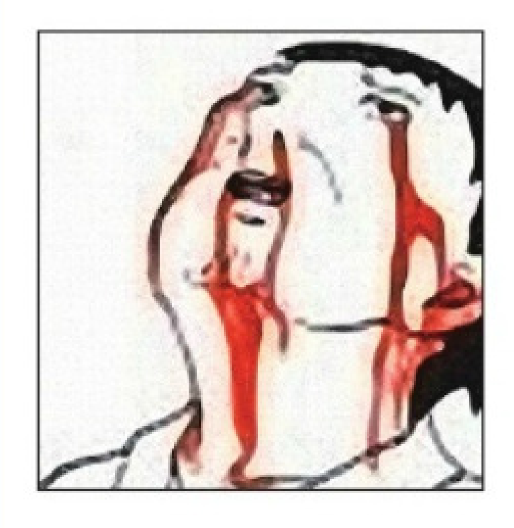
广告部高建京（主任）
李怀颖（副主任） 李友斌 陈文
电话010-88135604、88135623
传真010-88135597
读者俱乐部010-88118588-1003

发行部陈志刚（主任） 闫海娟 韩灵合
电话010-88118588-6106
传真010-88135614

平面设计林静 肖婷婷 平龙飞 汤瑛 张子祚
印刷北京盛通印刷股份有限公司
中国煤炭工业出版社印刷厂
刊号ISSN 1007-0060
CN11-3751/TN
邮发代号82-726
国内发行北京报刊发行局
订阅全国各地邮局
广告许可证京海工商广字第8068号

出版日期2011年1月8日
定价人民币10.00元

本期的120H，完成！



每年杂志的第一期，都是神圣的第一期。这在我们两年前谋划中旬刊的时候就深刻感受到了。至今我的电脑旁仍旧放着那本给收集狂们带来无尽阴影的2009年1月中，它纸质泛黄，平面设计和内容组织也未必合理，但它是编辑部筹划数月的结果，是一次极为辛苦的改版，也有很多值得铭记的回忆——嗯，至今我还记得小明斯基的音容笑貌。

两年后，随着《大众软件》整体面貌的变化，中旬刊也开始了最大规模的改版，于是和两年前一样，在1月中制作完毕时我大概就是左上图这个样子。

我也想在熬夜的时候一边蓝牙《怪物猎人3》一边在脑子里构思着伟大的专题，但我毕竟不是张帆，永远具有神奇的续航能力。张帆是这样的：每到出片前那几天，他就会下意识地待在编辑部里不回家——这是写专题时间，从他在Word里写下第一个字到排版完成，基本上有5天、120个小时的时间他都是在单位的椅子上度过的，于是我们有了一个新词：120H。至于张帆为什么迷恋120H，用他自己的话说就是："中断就彻底完蛋了，一星期都恢复不了干活儿的状态。"

张帆的神话只遭遇过一次尴尬：有一天生铁路过他的位子，看到张帆新买的4L茶饮料，由衷地说了句："不愧是120H，连个人问题都在这里解决了。"张帆听了并不生气，反而神清气爽地说："120H算什么！下个月我还要720H的！"

我不禁偷偷算了一下，720H大概是多长时间……

梅林粉杖
merlinpinkstaff@popsoft.com.cn

下面是"责编大家谈"环节……



120H的发明者
张帆
这次冰茶喝掉30瓶，专题写了两万八，你感觉如何，感觉如何了呀！



著名的汪老爷，FNV的瓶盖以他命名
蓝星
上次是慈禧太后玩桌游，这次是偷窥德国大使馆，你感觉如何，感觉如何了呀！



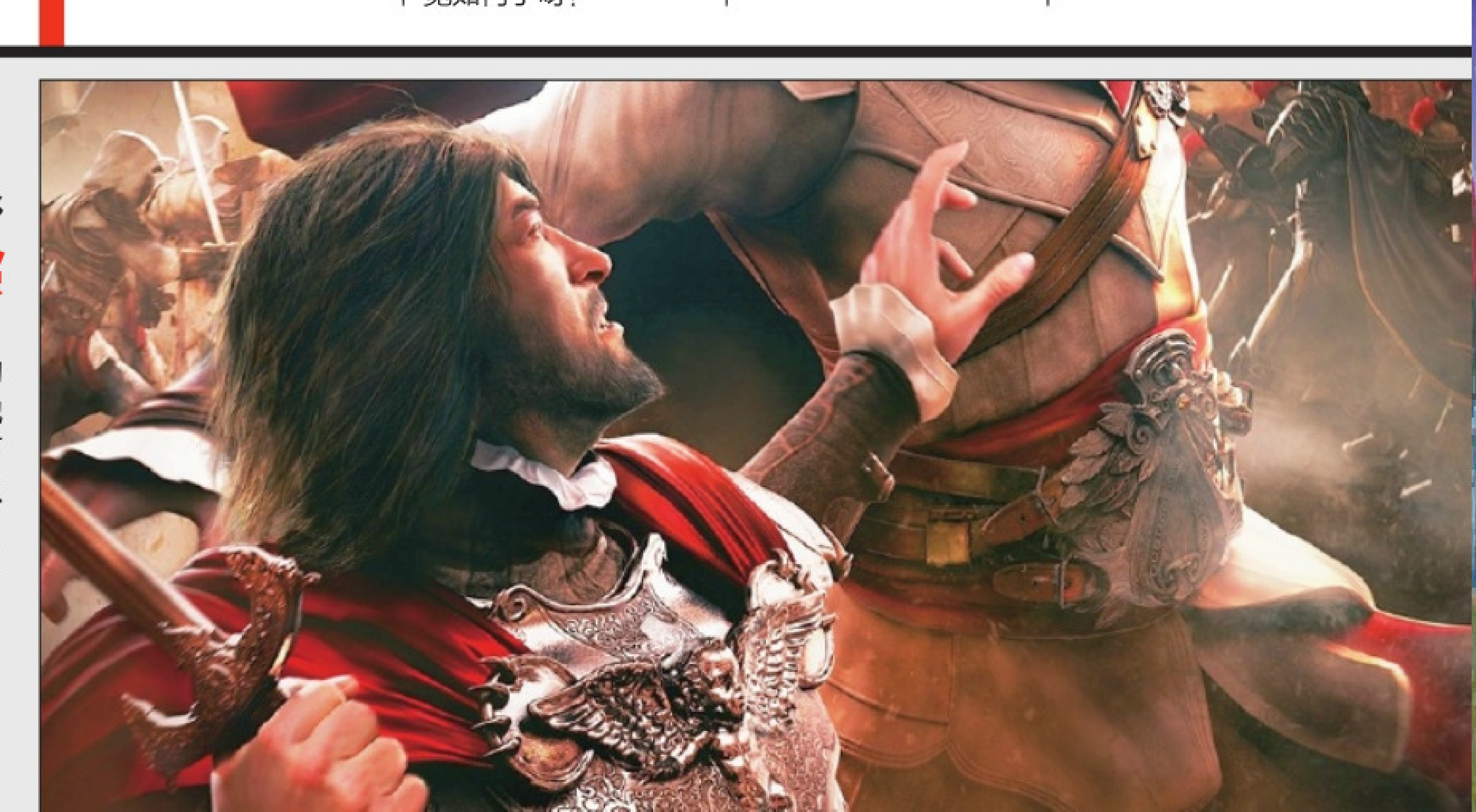
因为痛风不得不上演他谢幕演出的
小明斯基
我只能一辈子吃素了，你感觉如何，感觉如何了呀！



桀桀桀
肖婷婷
我们的版式几乎全变了呀，你感觉如何，感觉如何了呀！

NEXT ISSUE
下期精彩
刺客信条——兄弟会

Ezio的记忆跳回1499年12月的梵蒂冈（前作的尾声），与"女神"Minerva在西斯廷教堂的地窖相遇。Minerva留下了谜语般的一句话"接下来靠你了，Desmond"，便消失无踪，满腹狐疑的Ezio步出地窖，发现先前倒地的教皇亚历山大六世（Rodrigo Borgia）已逃之夭夭……



2011年 大众软件 征订

《大众软件》是中国科学技术协会下属的一本面向大众的电脑科普类刊物，创刊于1995年，2002年选入国家“期刊方阵”，被国家新闻出版署评为社会效益和经济效益双突出的“双效期刊”。《大众软件》专注于电脑应用的普及和推广，融学习和娱乐于一体，为最终广大的电脑爱好者提供全面服务。

《大众软件》中旬刊，每月8日发行。自2009年《大众软件》改版为旬刊以来，中旬刊进一步扩展了《大众软件》在游戏报道上的权威性，以大篇幅关注国内外单机和网络游戏。中旬刊“特别版”的专题企划、前线地带、深度游戏、评游析道等栏目，以及面向广大桌游玩家的专区报道、桌游展会专题等独家内容，深受读者好评。

订阅《大众软件》上、中、下三刊全年288元，半年144元。
上、下旬杂志全年168元，半年84元。
中旬杂志全年120元，半年60元。

订阅方法：
1.到当地邮局汇款
收款人：大众软件
收款人地址：北京市海淀区亮甲店130号 恩济大厦511室
邮编：100142　汇款金额：XXX元
汇款单附言注清楚订阅杂志的数量、起止月份以及联系电话
2、淘宝网订阅
店铺名称：大众软件读者俱乐部
网店地址：http://popsoft.taobao.com/
3.接受来社订阅
杂志社地址：北京市海淀区西四环定慧北桥东300米路南，亮甲店130号 恩济大厦511室
联系人：陈小姐　联系电话：010-88135604
邮寄方式：本杂志的投递方式采取平邮邮寄，平邮邮资由本社承担，需要读者提供安全有效的投递地址。如果读者选择挂号方式邮寄，挂号费由订户自行承担，单本3元/期，此费用为邮局规定并向邮寄方收取，上、下旬杂志全年挂号费72元，半年36元，中旬杂志全年挂号费36元，半年18元。请随订阅款一并寄至大众软件杂志社。



2011年《大众软件》更精彩

《大众软件》目前为旬刊，分为上、中、下旬。
每月1日和8日和16日面向全国发行。
单期定价：10元，上下刊优惠价7元/本，中刊10元/本。


附赠：
王者的陨落
《巫妖王之怒》3.3冰封王座
25H权威攻略与掉落大全
（国服版）
增刊贺岁版
《大众软件》2010
浩劫与重生
《浩劫与重生》高级典藏
图文指导全书（台服版）
现已火热上市！
大众软件
增刊
• 《浩劫与重生》完全上手指南
• 新种族地精与狼人背景故事
• 新生活技能考古学高级经验谈
• 一刊在手，国服、台服
近期更新全面概括
• 再送超大新版卫星地图
前所未有尺寸，尽收眼底
（具体内容以实物为准）
• 《浩劫与重生》五人副本详尽指导
• 托巴拉德——新世界战场
• 新生活技能公会成就详解
• 新资料片稀有怪物一览
• 魔兽集换式卡牌画作展
• 2010魔兽卡牌年度冠军赛
（更可参与魔兽卡牌刮刮卡抽奖活动！）
发行代理：北京情文图书有限公司
邮购地址：北京朝阳区甜水园北里16号楼图书市场263号
电　　话：（010）65934375 65025164
传　　真：（010）65934375
邮　　编：100026
联系人：黄小姐
邮发代号：082－726
售价：￥10.00元
刊号：ISSN1007－0060
CN11－3751/TN